CoV

64 ★ AMIGA ★ PLUS 4

Commodore Világ #16
1991. május
III. évfolyam 4. szám
Ára: 59,— Ft



64

FIGHTER BOMBER • *Ocean*
PIRATES • *Microprose*
DRAGON WARS • *Electronic Arts*
KING'S BOUNTY • *Mirrorsoft*
NEUROMANCER • *Electronic Arts*
STEALTH FIGHTER • *Microprose*
STREET ROD • *California Dreams*
CARMEN SANDIEGO • *Broderbund*
IRON LORD • *UbiSoft*
SUNNY SHINE • *Mirrorsoft*

Amiga

POWERMONGER • *Electronic Arts*
OPERATION STEALTH • *Delphine*
CAPTIVE • *Mindscape*
LOOM • *Lucasfilm*
ELVIRA • *Horrorsoft*
CADAVER • *Bitmap Brothers*
SHADOW OF BEAST 2. • *Psygnosis*
IMMORTAL • *Electronic Arts*
TEAM YANKEE • *Empire*
NORTH AND SOUTH • *Infogrames*



Plus4

HEAD OVER HEELS
DRILLER
ELITE
BARBARIAN 1-2.
MERCENARY 1-2.
WIZARD OF WOR
TOTAL ECLIPSE
JET
HOBBIT
ALIENS
REVS

Intro

Tartalom

Épp ez jutott eszünkbe...

Üdvözlünk mindenkit a tavasz utolsó hónapjának CoV-jában (akkor is, ha most éppen november van). Ha megint késtünk volna a megjelenéssel, akkor természetesen megint elnézést kérünk. Megfelelően sok késéssel talán azt is elérjük, hogy a nyáron nem fog szünetelni a CoV (természetesen a tavaly — elméletileg — májusra igért CoV 17, még a nyári szünet előtt, vagyis — elméletileg — júniusban fog megjelenni).
Mostanában CoVboy levelezésének egyik állandó érdekes témája, hogy mikor jelenik meg a CoV Évkönyv, mi lesz benne és hogy elő lehet-e fizetni rá? Az első kérdésre a válasz: augusztusban (az még titok, hogy melyik augusztusban, de egyelőre úgy néz ki, hogy 1991-ről van szó). A második kérdés már egy kicsit hosszabb választ igényelne, tőmondatban annyit lehet elmondani róla, hogy sokminden. Természetesen lesznek benne játékleírások régebbi és újabb játékokról, külön fejezetben az adventure-, a szimulátor és egyéb kategóriák rajongóinak; felhasználói stuffok (rajzolók, zenekészitők, stb.); programozástechnika (először gondolkodtunk a C-nyelven (hihi), aztán inkább más mellett döntöttünk); továbbá még egy csomó dolog, ami csak belefér. Természetesen elő lehet jegyeztetni, akár már mostantól is: az újságban van valahol egy levlap, amelyen lehet igényelni tőlünk előfizetési csekket, de ha valaki érez magában elég lelkierőt egy csekk kitöltésére, az a levlap feladása nélkül is elküldheti a pénzt (de akkor már ne küldjön levlapot!), szokás szerint rózsaszín postai utalványon a COM-WARE Kft. OTP címére, (Budapest, XI. Irinyi J.u.30. MNB 218-98426/41853-7). Ez esetben a csekk középső szelvényére a feladó rovatba azt a címet kérjük feltüntetni, ahová az Évkönyvet küldjük, lehetőleg nyomtatott betűkkel, olvashatóan, és irányitószámmal! Ugyanennek a szelvénynek a hátoldalára, a megjegyzés rovatba pedig kérjük feltüntetni: „COM-WARE Kft. MNB 218-98426/41853-7 szla. javára, COV Évkönyv előfizetése".
Most jön a hideg zuhany: amikor tervbe vettük a CoV Évkönyv készitését, akkor a nyomdai árak azt mutatták, hogy egy 200 oldalas, A4-es könyvet ki lehet hozni 200,— Ft alatti fogyasztói áron. Azóta egy csöppet változtak az árak és az Évkönyv 249,— Ft-ba fog kerülni. (Ennyiért lehet előfizetni és ennyiről küldjük a csekket is.)
Az Évkönyv terjesztésével kapcsolatban még el kell mondanunk, hogy kerekedelmi forgalomba közvetlenül nem fog kerülni — csak tőlünk lehet majd megrendelni! (Ezért célszerű előjegyzési csekket kérni, mert a csekken befizetett pénz esetén a postaköltséget mi álljuk — ha valaki utánvéttel kiván hozzájutni, az számoljon hozzá kb. 100 Ft postaköltséget is!)

Ennyi Évkönyv után talán el is kezdhetnénk az e havi számunkat.

Commodore Világ (újszágszerű dolog, Commodore-ságokkal, CovBoy-jal és tehenekkel)

Kiadja a COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Címlapterv: Kovács József
Grafika és tehenek: Müller Mihály (Kis Getto)
Munkatársak: Gábor, aki csak lövi a képernyőt **és főleg TE**, aki megvetted a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVanek úr
Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünket a **COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf. 363** címen
ISSN 0866-0808
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

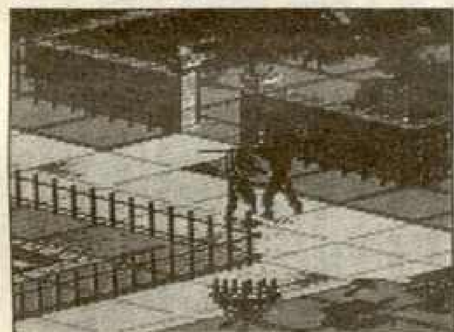
Az e havi műsorszámot ismét a már hagyományossá vált "meaculpázással" kezdjük: a Cov 12-ben valami olyasmiről beszéltünk, hogy ezentúl mindig rövid hírt adunk az újonnan megjelent kalandjátékokról. Azóta már többen megkérdeztétek, hogy ez melyik oldalon történik, mert kicsit nehezen találjátok... Opsz! Ránk kell szólni, mert mindent elfelejtünk! Tehát akkor arcade-mentes hírek:

Kaland/RPG:

— 64, Amiga —

Már tavaly megérkezett néhány kósza preview egy bizonyos várvavárt játékból, amelyet a huncut forgalmazó bizonyos gazdasági okok miatt "megtörhetetlen védelemmel" (értsd: cartridge) dobott piacra. Aztán eljött a tavasz, rügybe szöktek a fák, daloltak a pacsirták, zümmögtek a méhecskék — a drive-ban pedig már LEGEND- és CENSOR-törésben is itt kering a lemezen az a játék, amelynek két elődje talán minden idők legnépszerűbb játéka. Miről zagyválunk? Természetesen a Legeslegutolsó Nindzsáról, amit **LAST NINJA III**-nak kell ejteni. Hm. Szódával elmegy. Csináljunk róla leírást?

▽ ***Namijezitten?!***



— 64, Amiga, PC —

Az **Enigma Variations** szerint a hagyományos szöveges kalandjátékok még mindig éppen elég piacképesek ahhoz, hogy ilyen játékot dobjanak piacra (DOB PIAC KALANDJÁTÉK). Április elején jelent meg 64-re, Amigára és PC-re a **THE FAMOUS FIVE ON THE TREASURE ISLAND** c. könyvfeldolgozás. A "Csodálatos Öt" szerepe mindenkit elkápráztathat, különösen ha megtudja, hogy az egyikük egy Timmy névre hallgató kutya. Hogy mit kereshetnek a Kincses Szigeten, azt egyelőre fedje jótékony homály... **(Szerintem egy hordó rumot — CoVboy)**

— 64 —

Ha az RPG-rajongóknak még nem lenne tele a spirálfüzetük (illetve egyéb dolgaik) a különféle dungeonok térképeivel, azok már gyűjthetik is az üres lemezeket és beélesíthetik a másoló+12-t, mert egy vérbő RPG csordogál be nemsokára a gyűjteményükbe: **MAGIC CANDLE** névre hallgat a drága.

— 64, Amiga —

Jó (rossz) hír az ELITE- és MERCENARY-rajongóknak: jön a **MOONFALL** a **Hewsontól!** Ebben aztán van minden, amit az említett két játékból ki lehetett lopni: űrbéli kereskedelem a meggazdagodáshoz és a hajónk fejlesztéséhez, harc az űrkalózok és a robotok ellen — egyszóval folyamatos lövöldözés, 3D vektorgrafikával és némi üzleti manipulációval. Érdekes ELITE/MERCENARY-keverék, bár azért az meglehetős túlzás, hogy a kivitelezés is erősen 1986-ot idézi... Mindenesetre játéknak biztosan jó lesz.



△ ***Az ELVIRA 64-en***

— 64, Amiga, PC —

Ismét hallat magáról a **Gremlin** cég: saját állításuk szerint egy eredeti 'role playing game' kerül a boltokba 64-en (kazettán/lemezen), Amigán, PC-n, Spectrumon, amit **HERO QUEST**-nek neveztek el. Az RPG-ről nekünk egy kicsit más elképzeléseink vannak: ez inkább ugyanolyan axonometrikus 3D arcade/adventure-nak tűnik, mint mondjuk a HEAD OVER HEELS vagy a KNIGHT LORE. Mindegy, attól még lehet jó.

— 64 —

Ismét piacra került a **MYTH**. Ez a MYTH viszont nem a System 3 nagysikerű, mindenki által ismert MYTH-je, hanem a **Magnetic Scrolls** senki által nem ismert **MYTH**-je. Az ismételt piacra dobást talán az indokolja, hogy nem volt túl kifizetődő a másik MYTH-tel egyidőben egy ilyen nevű kalandjátékkal megjelenni. A játék a Magnetic Scrollstól megszokott hagyományos adventure, gyönyörűen megrajzolt állóképekkel és — akár a FISH!, a GUILD OF THIEVES és a THE PAWN — szinte végigjátszhatatlan. A **Magnetic Scrollsnak** egyébként valószínűleg ez volt az utolsó dobása 64-en: haladva a korral, átevezték 16-bites gépekre és **Magnetic Windows** márkanév alatt már tavaly karácsonyra piacra dobták az "Alice Csodaországban" csodálatos adventure feldolgozását PC-n és Amigán, **WONDERLAND** néven.

— 64 —

Yikes! — mondanák a klasszikusok, midőn megtudják, hogy 64-re is megjelent az **ULTIMA VI — THE FALSE PROPHET**. A játékból eddig csak egy gyönyörűen megrajzolt PC-verziót láttunk (Amigáról semmi hír) és az **Origin/Mindscape** duó abszolút nem reklámozta, hogy 8 bites gépen is megpróbálja piacra dobni (természetesen lemezen). Talán ez lesz az a játék, amely megtöri az SSI és Interplay-hegemóniát az RPG-k körében? Az ördög tudja — az viszont biztos, hogy a kategória őrültjei lefonják a lábukat a gyönyörtől, amikor meglátják!

— 64 —

Azon 64-esek, akiknek volt szerencséjük megnézni az **ELVIRA — MISTRESS OF DARK**-ot Amigán, valószínűleg megnyalhatták a szájuk szélét és lemondóan sóhajtottak egyet. A sóhajtozást ezennel abba lehet hagyni, mert nemsokára — megfelelően hosszú nyelvvel — akár az egész arcukat körbenyalhatják: májusban megjelenik a horrorkirálynő 64-es változata is. A gyártó is az új hóbortnak hódol, mert a játék "védelmi célokból" cartridge-formában kerül a boltokba. A LAST NINJA III. esetében már kiderült, hogy ez egy milyen rendkívül "hatékony" védelmi módszer. Eszünkbe is jutott róla egy Skanzelizé-szám: "*...de többet még sem ér, egy színes léggömbnél, trallala...*"

— Amiga, PC —

Mond valakinek valamit az a név, hogy Larry? Larry Laffer? (Ha igen, akkor azt őszintén sajnáljuk). A **Sierra on Line** még mindig nem unta meg a lezserruhás hőst, aki már őt kontinens nőnemű lakosságát próbálta vízszintes helyzetbe terelni: május elején jelenik meg a **LARRY 5.** (nem tévedés: ÖT!)! Először szokás szerint PC-n kerül a boltokba, majd követi az Amiga-verzió is. A PC-verzió érdekessége, hogy először használják benne a **Sierra** új, kitudjamárhányadszor tökéletesített szerkesztőjét, ami végre kihasználja a VGA-kártyás gépek grafikai adottságait. Mindkét verzió további érdekességgel is szolgál: ha **LARRY 4.** nem jelent meg, akkor mitől lett ez a rész **LARRY 5.**?

— Amiga, PC —

Még mindig **Sierra**, még mindig PC/Amiga és még mindig egy kérdés holmi névről: ki a halál lehet az a Roger Wilco? Természetesen a SPACE QUEST-sorozat főhőse, aki már a negyedik részben indul harcba a rekeszizmok hasogatásáért. Majd' féléves propagandahadjárat után *piacra* került a **SPACE QUEST 4.** is, **ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS** cím alatt. Whoa! — mondaná egy Larry nevű úriember...

— Amiga, PC —

Ha még mindig nem lett volna elég a **Sierrá**ból, akkor folytatjuk: a cég egyetlen nőnemű producere, *Roberta Williams* sem a legújabb Claire Kenneth-regényt olvasgatta szabad perceiben, mert március végén PC-re piacra került A **KING'S QUEST 5.** is, amit májusban követ az Amiga verzió. PC-n már kb. egy hónapja bekerült az országba — rettenetes, van vagy 8 mega! Várjuk szeretettel az Amiga-verziót. (Ha jók lesztek és előfizettek még 10.000 példányban a CoV-ra, akkor esetleg leírást is csinálunk róla.)

— Amiga, PC —

A változatosság kedvéért egy kis **Sierra on Line** újdonság (egyébként az a jó ebben a cégben, hogy olyan ritkán hallatnak magukról): egyrészt ismét megjelent a HERO'S QUEST, csak most **QUEST FOR GLORY** néven. Ki tudja, hogy ez mire volt jó? Talán arra, hogy a Sierra-rajongók tudják hogy mindek a második része a **QUEST FOR GLORY 2 — TRIAL BY FIRE**. Egy újabb kalandjáték mindazoknak, akiknek tetszett a HERO'S QUEST-ben vagy a CONQUEST OF CAMELOT-ban a hagyományos Sierra-stílus némi RPG-elemekkel történő dúsítása.

— 64 —

Nem kell megijedni — egyelőre nincs több Sierra-hír. **(Ez jó hír! — CoVboy)** Van viszont **Electronic Arts**, pontosabban **Interplay**: a névről valószínűleg mindenkinek a **BARD'S TALE**-trilógia jut eszébe. Úgy látszik, nekik is

ez jutott eszükbe: miután Amigán is piacra dobták, elkezdtek dolgozni a sorozat negyedik részén. Félreértések elkerülése végett: a DRAGONWARS nem BARD'S TALE IV., még akkor sem, ha ügyes emberek azt írták a hazánkban elterjesztett verzió fejlécébe is. A DRAGONWARS a DRAGONWARS I.

— 64 —

Még mindig RPG, de most egy kicsit régebbről (márciusból). Egy bizonyos *Michael Cranford*, aki bűnösnek találtatott kétrendbeli BARD'S TALE-ben (1-2.), hirtelen ötlettől vezérelve munkaadót váltott és átvonult a **Broderbund**hoz, amit a 64-esek a MUSIC SHOP és a CARMEN SANDIEGO-k révén már megismerhettek. Mr. Cranford itt egy **CENTAURI ALLIANCE** című dologgal tette le a névjegyét. Hát szép egy darab ez is! (7 lemezoldal) Egyébként ugyanolyan klasszikus RPG, mint a BARD'S TALE-ek, csak a színhely a a XXII. század, a történet pedig ott kezdődik, amikor az *Alpha Centauri* rendszerben két idegen fajt fedez fel egy földi expedíció és megalakítják a Szövetséget. Aztán felfedeznek még egyéb fajokat is, akik nem akarnak szövetségeket kötni és máris kezdődhet a karakterek kiválasztása és a tulajdonságaik tuningolása...

— Amiga, PC —

Talán az **SSI**-nak túlságosan birizgálhatta a csőrét a DUNGEON MASTER és a CAPTIVE sikere a 16 bites RPG-k között, mert mostanában ők is egy tipikus DUNGEON MASTER-utánzattal rukkoltak elő: **EYE OF THE BEHOLDER**. Az ugyan senkinek sem fájhat, ha egy olyan nagyszerű játékot, mint a DM, megfelelő minőségben klónoznak, mindenesetre jellemző a játékpiacon dúló harcra, hogy egy olyan patinás cég, mint az SSI, lemondott saját — egyébként jól bevált — stílusáról egy apróság kedvéért. Ezt az apróságot úgy hívják, hogy PROFIT.

— 64 —

Áprilisban jelenik meg a **Domark**tól a **SKULLS AND CROSSBONES**, amelyben a derék Egyszeművel vagy a barátságos Vörös Kutya nevű kalózzal szabadíthatjuk meg kedvesünket, továbbá néhány kincsesláda tulajdonosát a kincsesládájától. Hopp! Hiszen ez nem is adventure, hanem arcade! Nem is tudjuk, hogy kerülhetett ide... (Talán eszünkbe jutott róla, hogy milyen jó kis "kalózprogram" lesz belőle?)

Szimulátor

— Amiga, PC —

A **Lucasfilm Games** neve már nemcsak az INDY III. és SECRET OF THE MONKEY ISLAND fémjelezte jellegzetes kalandjátékaik alapján ismert a játékfogyasztók között, hiszen unalmas perceikben szimulátorok gyártásával is foglalkoznak. A nagyszerű BATTLE OF BRITAIN után ismét egy II. világháborús témájú szimulátor kerül tőlük piacra április végén, amellyel a német Luftwaffe titkos fegyvereit repülhetjük be. A **SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE** névre keresztelt játék április végén jelent meg PC-n és május elején követi az Amiga változat. 64-esen úgy látszik végképp' leálltak...

— Amiga —

A BATTLE COMMAND és a repülőgépszimulátorok rajongói valószínűleg nem fognak vadul tiltakozni, amikor ismerőseik azzal kopogtatnak az ajtajukon, hogy szívesen itthagynák nekik az **ARMOUR GEDDON**-t a **Psygnosis**tól. A futurisztikus környezetben járszódó harci játék olyan, mintha a FIGHTER BOMBER-t 500 év múlva írták volna meg: különleges repülő-, terepjáró- és egyéb masinériák várják teljes 3D-ben, hogy 5 küldetésben feltrancsírozzuk őket az általunk összeválogatott fegyverekkel. 64-verzióról nincs hír — de hát a BATTLE COMMAND-ot is megcsinálták, szóval lehet reménykedni!

— Amiga, PC —

A **Microprose** bankszámláját eddig már két olyan nagyszerű szimulátor duzzasztotta, mint a STEALTH FIGHTER és a GUNSHIP (egyebekről nem is beszélve). Grafikában és nehézségekben a STEALTH FIGHTER-nek méltó utódja lesz az **F15 STRIKE EAGLE** II. is, ahol a megszokott szintereken kívül (Líbia, Perzsaöböl, Közép- és Észak-Európa) Ázsiában is bevetésre repülhetnek a magasság megszállottjai.

— Amiga, PC —

Az **Electronic Arts** programozói mindössze 4 rövidke évet tapsoltak el az életükből, míg megírták, átírták, aztán megint átírtak egy egyszerű kis szimulátort, amelyet először **HAWK** néven kezdtek reklámozni, aztán **BIRDS OF PREY** néven dobtak piacra. A rövid idő talán annak volt köszönhető, hogy talán még soha ennyi géptípust nem zsúfoltak bele egyetlen programba. Van itt minden Hawker Harriertől a B-52-ig. Hiányoljuk a Fokker Dr. III-at, ami ugyan I. Világháborús gép, de ha valaminek három szárnya van, az biztos jól repülhet! Teljesen érdekes vonása a játék grafikájának az, hogy ha az ember már látta fotón az előtte repülő gépet, akkor azt a játékban is azonnal felismeri! Hát ez mondjuk nem kimondottan volt elmondható mondjuk a FIGHTER BOMBER-ről vagy a STEALTH FIGHTER-ről...

Ennyit a szimulátorokról. Tényleg: nem tudja valaki, hogy 64-re miért nem jelenik meg mostanában semmi ilyesmi? (**Óh, hát csak a hirdetésekbe kell pillantani: egyesek már TEST DRIVE VI-ot is reklámoztak 64-en, amikor még III. sincs... — CoVboy**)

Stratégia

— 64, Amiga, PC —

Yohó! (**Hát ez meg miféle új szó?! — CoVboy**) MILLENNIUM-rajongók figyelem! Mint annyi más jó ötletet, ezt is elkezdték sokszorosítani: az Amigás SUPREMACY után jön a **STAR CONTROL**. Az időpont a XXII. század, a helyszín pedig a galaxis (közelebbről a Tejút, de benne van az a siralmas bolygó is, amiről a Galaxis Útikalauz nevű csodás kütyüben az az egyetlen lényeges információ áll: "Ott jelenik meg a CoV!") Van itt minden, mi Sam Sigh-nak ingere: bolygók kolonializálása, lövöldözés az idegen hajókra (csoportban vagy egyenként), ércbányászat — minden, amit csak a MILLENIUM-ból el tudtak lopni! A fejlécben levő 64 nem tévedés: azon is megjelent, sőt, nemcsak lemezen, hanem kazettán is.

— Amiga, PC —

A **Virgin** céget akár az "Arany Üveggömb" díjjal is kitüntethették volna a tavaly megjelent CONFLICT című játékukért, hiszen kiválóan jósolták meg az Öböl-háborút. (**Még szerencse, hogy nem világvégét jósoltak! Igazán sajnáltam volna a teheneket... — CoVboy**) Most egy új stratégiai játékuk került a boltokba Amigán és PC-n, ami a **FLOOR 13** nevet viseli. A frappáns cím a békásmegyeri lakótelepre emlékeztet, már amennyiben arrafelé működik a Legtitkosabb Szolgálat. A játékban ugyanis ennek a főnökét alakítjuk, aki vérbeli stratégaként igyekszik a rendet (vagy a rendezetlenséget?) fenntartani a kormány szolgálatában.

— 64 —

Ha már úgyis szó esett az előbb a SUPREMACY-ról, akkor talán folytathatjuk is vele: a **Virgin** megtette azt az apró szívességet a 64-eseknek, hogy piacra dobta nekik kazettán is, lemezen is. Az ilyen utólagos 64-konverziók általában nem a legjobban sikerülnek (jó példa rá mondjuk a NORTH AND SOUTH), de ez igazán jól néz ki.

— Amiga —

A rengeteg arcade, shoot'em up és kalandjáték között, meglehetősen szegényesnek mondható az Amigára megjelent stratégiai játékok választéka. Talán ezt az űrt igyekszenek betölteni az **Infogrames** címke alatt publikáló **Koel** programozói. Akárcsak eddigi munkáiknak (GENGHIS KHAN, NOBUNAGA'S AMBITION), a **BANDIT KINGS**-nek is a helyszíne a középkori Távol-Kelet: Mongólia és Japán már volt — tehát most jöhet Kína, méghozzá a XII. században. Alapötlet a DEFENDER OF THE CROWN: tartományokat elfoglalni, fejleszteni, hadsereget toborozni, aztán ismét támadni. Ez kissé unalmasan hangzik, de a játékot az aprólékosan kidolgozott képek még monokróm monitoron is elég színessé teszik.

— Amiga, PC —

Ha már úgyis szó volt minden idők egyik legnépszerűbb stratégiai játékáról (a D.O.C-ról van szó), akkor rögtön itt jön egy másik nagyszerű klón, a **CENTURION**. Ez a római időkben játszódik és... Ja. Most jutott eszünkbe, hogy erről mintha csináltunk volna egy leírást — valahol itt lesz hátrébb. Akkor ez most hagyjuk...

— Amiga, PC —

Hál'Istennek még a **Microprose** sem ment csődbe, bár a játékaikat nézve ez a közeljövőben nem is lesz aktuális. Legújabb szerzeményük egy vérbeli stratégia, némi menedzser beütésekkel: a **RAILROAD TYCOON** nevet nyomtatják a dobozára. (**Hát én mondjuk ceruzával írtam fel, de az a lényegen úgysem változtat... — CoVboy**) A játék színhelye a XIX. századi Egyesült Államok, ahol egy szegény iparmágnás szerepében fogunk tündökölni: vonatokat vásárolunk, vasutat építünk, hiteleket veszünk fel és milliomosok leszünk. Vagy csődbe megyünk, ami szintén egy lehetőség... A játékról egyébként állandóan a SIM CITY jut eszünkbe — és mint ilyen, túl jó ahhoz, hogy ne írjuk le a következő CoV-ban. Jövő hónapban tehát zakatolunk.

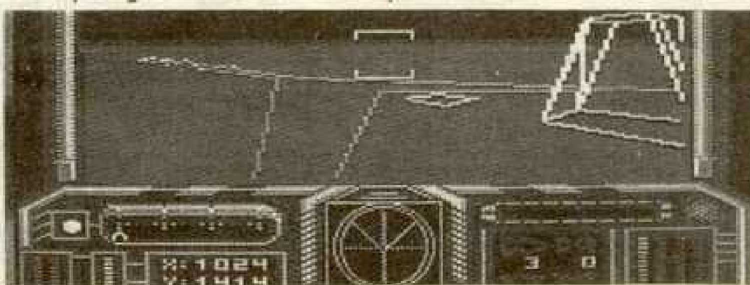
— Amiga, PC —

A SIM CITY másról is eszünkbe jutott, nemcsak a RAILROAD TYCOON-ról: akár a folytatásának is felfogható a nemrég megjelent **SIM EARTH**. PC-n már március végén bejött az országba, az Amiga-verzió 1 hónappal később kerül a boltokba. Bár a SIM CITY 64-en és Spectrumon is megjelent, a SIM EARTH 8 bites verziójáról semmi ilyen hír nem érkezett. Nem baj, addig jó lesz helyette az R-TYPE...

Extra meglepetés!

— 64 —

Nemsokára megjelenik a LAST NINJA VI. Ez az örömteli esemény hozzávetőlegesen 1997-re várható, így tehát most nem foglalkozunk vele. Majd akkor.



MOONFALL:* *Teljes mértékben lepottyant a Hold (64)

Heatseeker

Mivel a CoV 14-ben már elkövettünk egy "minden részletre kiterjedő" **EXTERMINATOR**-"leírást", abszolút nem nevezhető rendhagyónak az e havi műsorszámban a hőkeresési próbálkozásunk. Vegye úgy mindenki, hogy a múltkori számban talált nyomdahibának ("A játékismertetők visszatérnek...") ez az első fázisa...

Szóval a **HEATSEEKER** nevű csodajáték mottója, akár az is lehetne, hogy "Keresd a Nőt — pardon, nyelvbotlás: — a Hőt!" — merthogy meleg dolgokat kell gyűjtögetnünk benne. A játék főhőse egy kissé furcsa mixtúra, taián az EXTERMINATOR-ban szereplő Mr. Kéz és egy bizonyos Ms. Láb egy kellemesen eltöltött éjszakájának az eredményeként jött létre — KézésLáb, vagy inkább Kezesláb (az elsődleges nemi jelleget most nem boncolgatjuk). Mivel ez az élőlény furcsasága miatt sem a Kezek, sem a Lábak társadalmába nem tudott beilleszkedni, ezért elbujdosott az Üvegbetéthegyen túlra, egészen a Rendkívül Elvarázsolt Erdőig.

Mivel alapvetően ideges élőlény volt, útközben a markába kaparintott egy labdát is, amivel mostanában dobálózni szokott. A labdát lobogó tűzekbe dobálózza bele, minekfolytán úgy összemelegedett vele, hogy ha a labda esetleg nem jönne vissza hozzá, akkor is azt csinálja, amire éppen Kezesláb gondol (vagyis a labdát Kezeslábtól függetlenül is lehet irányítani — ez szinte megduplázza a játék arcade-jellegét!). Tovább fokozza az izgalmakat, hogy a labdát Kezesláb különféle módokon tudja elhajigálni, ami egy bizonyos 'joystick' nevű elmés szerkezettel szabályozható (bizonyára már sokan találkoztatok a technika eme csodás vívmányával).

A Rendkívül Elvarázsolt Erdőt különféle érdekes élőlények népesítik be: varangyos varangyok, ízeltlábú ízeltlábúak, kihűl(l)ő hüllők meg ilyen hasonlók. Ezek haragszanak Kezeslábra, mert rájuk sem hasonlít, továbbá azért is, mert már több fajtársukhoz hozzávágta a kezében levő labdát. Az állatkákon kívül még vannak fák is, nagy levelekkel, akik nem haragszanak Kezeslábra — még akkor sem, amikor az esetleg rálépne valamelyik levelükre (erre igen nagy szükség lesz, mert a Rendkívül Elvarázsolt Erdőben gravitáció is van és esetleg kiesünk tőle a monitor alján). Ha már így belemerültünk a játékba, akkor még érdekességképpen azt is megjegyeznénk, hogy Kezeslábbal nemcsak meghajigálhatjuk az ellenfeleket, hanem rájuk is taposhatunk. Ez mindenképpen új színnel gazdagítja küldetésünket.

Külön szót kell ejtenünk a képernyő alsó részén elhelyezkedő mágikus feliratokról. Ilyenek vannak, hogy SCORE, ENERGY, BALL, PASS. Jelentésükre ugyan még nem sikerült rájönnünk, de "stábunk" szakértők bevonásával és minden erejét megfeszítve munkálkodik a rejtélyes szavak megfejtésén. Annyit azért sikerült felfedeznünk, hogy ezek folyton változnak! A jobb alsó sarokban levő TELE felirat még szintén ismeretlen számunkra, de különböző szavak hozzátételével (-fere, -kommunikáció, -gráf) már jó úton haladunk megfejtéséhez.



Az olyan rejtett összefüggések megvilágítására, mint hogy az ún. joystickból kiálló kar milyen irányú elmozdítása szükséges Kezesláb különböző mozdulataihoz, sajnos a rendelkezésünkre álló hely most nem elegendő. Mivel ezekre valószínűleg senki sem lesz képes magától rájönni, ez egy hosszabb sorozat témája lesz, esetleg — közkívánatra — az évkönyvünkben szentelünk neki 20-30 oldalt.

A leírás teljességéhez még elengedhetetlenül szükséges magának a játék céljának meghatározása. A játék célja — a szabadidő kultúrált, szórakoztató formában történő eltöltése. Lehet benne: 1. ugrálni; 2. dobálni; 3. SCORE-t szaporítani (ami növeli a sikerélményt!). Arcade.

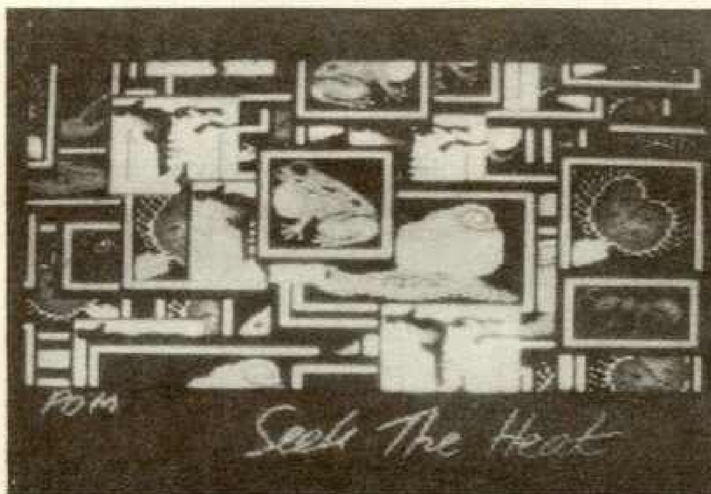
Nem marad más hátra, mint a játék értékelése. A játék jó. A grafika precíz. Kezesláb tök jól van animálva. A zene a-moll (vagy c-dúr, ami eléggé hasonlít az a-mollhoz). Különösen a szünetjelek kidolgozása sikerült tökéletesre. A sok pozitívum mellett persze néhány apró hiányosság is feltűnedezik: hiányoljuk például a különböző földön heverő tárgyakat (gépágyú, lézerfegyver, termonukleáris robbanófej, "Töltény" feliratú töltény), mert akkor arról is írhattunk volna, hogy ezek mire szolgálnak; továbbá nincsen a játékon 10-20 trainer sem, pedig igazán arról a játékról lenne hasznos a leírás, amin olyan trainer van, ami magától végigjátssza a játékot.

Jó szórakozást kívánunk!

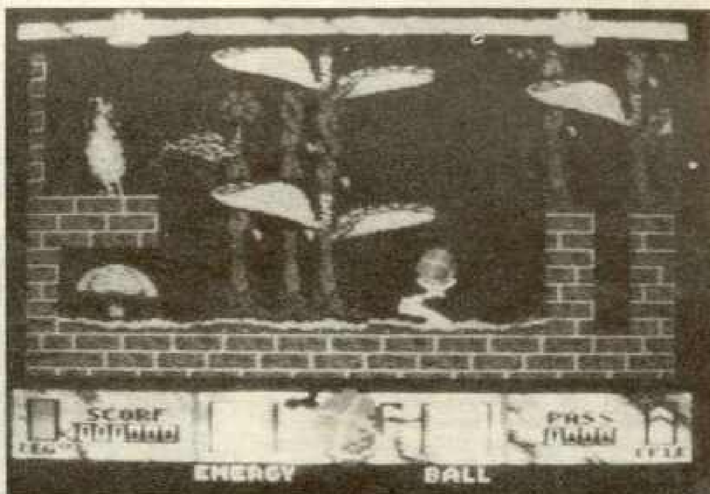
(Szeretnénk köszönetet mondani a szomszédunk négyéves kisfiának, aki ugyan olvasni még nem tud, de röpke tíz perc alatt rájött az imént elmondottakra. Ismereteit megosztva velünk járult hozzá, hogy teljesen egysíkú újságunk többszínű, információtól duzzadó legyen.)

(Nekem az a megérzésem, hogy ezen az oldalon valahogy nem lelhető fel az a komoly, megfontolt stílus, ami egyébként a többi oldalt mindig is belengi... — CoVboy)

▽ *Ez itt, kérem, a címképernyő...*



▽ *... és ez már maga a játék!*



Times of Lore

Az idősebbek talán még emlékeznek rá, hogy valamikor a CoV 1. számában (**Ha valaki nem tudná: görbelábú nindzsák voltak az elején... — CoVboy**) volt egy játékismertető bizonyos **TIMES OF LORE** c. programról. Ez valahogy úgy zárult, hogy a játékra még feltétlenül visszatérünk valamikor... Ez a "valamikor" hozzávetőlegesen most jött el, de még mindig jobb későn, mint soha!... Abban egészen biztosak vagyunk, hogy nem túl sokan lehetnek, akik azóta végigjátszották. A múltkor a **WINDWALKER**-nél már panaszkodtunk egy sort, hogy az **Origin** játékai nem kimondottan ötpercesek, de a **TIMES OF LORE**-nál talán még ők is megerőltethették magukat! Egy ilyen típusú kalandjátéknak ugyan mindenképpen előnyére válik, ha bonyolult és sokáig tart kibogozni, hogy egyáltalán miről is van szó — de ennél a játéknál ez már felháborító méreteket öltött...



△ *"Ki itt belépsz..."*

A kerettörténetre most nem vesztegetjük a szót, mert mindenki elolvashatja a játék elején, azonkívül az ismertetőben már leírtuk egyszer. A kezdéskor választható három karakter közül gyakorlatilag mindegy, hogy melyiket választjuk — bár szerintünk a legjobb a lovag, mert ő bírja a legjobban az ütéseket. A játék kezelése a lehető legegyszerűbb: a főhőst a középen lévő játéktérben irányítjuk, a balra levő ablakban láthatjuk a napszakok változását jelző "órát", jobbra pedig az életerőnket mutató gyertyát. Mivel a játék teljesítése nincs időhöz kötve, az óra csak arra jó, hogy tudjuk, mikor van nappal: a városok lakói (köztük néhány fontos szereplő) éjszaka szundikálnak, tehát nem tudunk velük beszélgetni (kivéve a fogadósokat). Éjszaka (meg nappal) csak vadászok, orkok, csontvázak és szellemek mászkálnak mindenütt, akik minduntalan ránktámadnak (a vadászok és a csontvázak lőnek is). Mivel gyorsabban mozgunk náluk, megszökhetünk előlük, de akár ki is nyírhatjuk őket. A "harc" a 'tűz' gomb nyomkodásából áll, de nehezítésképpen az ellenfél felé is kell fordulni. A támadók találatai csökkentik az életerőnket, amit több módon is visszaszerezhetünk: megállunk valahol egy időre és nem csinálunk semmit (a gyertya lassan növekedni fog); 10 aranyért megszállunk egy fogadóban (a fogadósnál ASK FOR LODGING); különféle varázsitalokat (*potion*) fogyasztunk. Főhősünk néha megéhezik és ilyenkor automatikusan enni akar. Élelmet 10 aranyért vehetünk a fogadósoktól (BUY PROVISIONS), de a megölt támadók is elpottyantanak néha egy-egy csomagnyit. Ha nincs élelmünk, akkor főhősünk nemsokára éhezni kezd, aztán egy idő múlva éhenhal. A támadóktól esetenként további stuffokat is zsákmányolhatunk: pénzeszacskókat (BAG OF GOLD) 6 arannyal; varázsitalokat (*white/red/yellow/brown/green potion*), amelyeket használva visszaáll maximumra az életerőnk (a vöröstől és a barnától még "repülünk" is egy darabot); varázslatot tartalmazó tekercseket (*white/red/yellow/brown scroll*), amelyeket ellenség közelében használva megölhetjük őket (a fehér csak "fagyaszt"). A küldetés szempontjából fontos tárgyakat meg kell találnunk, el akarják adni nekünk vagy csak simán adják egyes szereplők. Ha eladásra kínáltak fel valamit, akkor még mindig megölhetjük az árust — majd a halála után eldobja, amit el akart adni nekünk. Fontos, hogy a városok lakói (*serf, thug, guard*, stb.) mindaddig nem foglalkoznak velünk, amíg valamelyiküket meg nem támadjuk — támadás után azonban ők is ugyanúgy viselkednek, mint a többi ellenség (ilyenkor a városi fogadóban sem lehet a kocsmárossal kommunikálni). A "haragszomrád" másnap reggelig tart, tehát ha mégis kénytelenek voltunk valamelyik városlakót megölni, akkor lépjünk le a környékről egy időre vagy húzódjunk be egy házba másnap reggelig (a házakban nem bántanak).

A speciális parancsokat a **'SPACE'** megnyomása után az alsó sorban levő ikonok segítségével tudjuk kiadni. Az ikonok jelentése sorban a következő:

— beszélni valakivel: általában minden jószándékú fickóval lehet beszélgetni — ha nem jószándékú vagy nem akar beszélgetni, *'XY ignores you'* üzenetet kapunk (egy városlakónál ez a biztos jele annak, hogy valamelyik földijét nemrég véletlenül fejbecsaptuk). Ha több személy is van a környékünkön, akkor ki kell választanunk, hogy kihez intézzük a szózatot. Ezután általában két lehetőséget kapunk: csevegésbe kezdünk (START CHITCHAT) vagy kérdezősködünk (ASK QUESTION, a későbbiekben AQ-val rövidítve) — ha valamilyen tárgyat kínáltak fel eladásra, kapunk egy BUY opciót is. Csevegéskor valamilyen megszólítási sablonnal üdvözöljük a beszélgetés alanyát, de ilyenkor is kaphatunk infokat. Kérdezősködni kezdetben csak pletykákról (RUMORS) lehet. A pletykák adják a legjobb infokat: 5-6 fontosabb dologra utalnak és véletlenszerűen kapjuk őket a megszólított személyektől — a leírásban ott hivatkozunk rájuk, akitől éppen kaptuk. Ahogy egyre több dologról hallunk, úgy lesz egyre több beszédtémánk is, amelyek megjelennek a lehetséges kérdések között. Az már egy más kérdés, hogy a legtöbbször *"Ebben sajnos nem tudok segíteni"* választ kapunk csevegőpartnereinktől. Egyébként igen idióta húzás a játéktól, hogy egy csomó fontos szereplőtől nem kérdéssel lehet kihúzni az infokat, hanem 10-15 másodpercig álldogálni kell a közelükben és akkor hajlandók megszólalni...

— megvizsgálni valamit: valamely földön heverő vagy nálunk levő tárgyat nézhetünk meg vele.

— inventory: a nálunk levő tárgyak listája, továbbá az élelmiszer és a pénz mennyisége.

— felvenni valamit: ha valamilyen tárgyat találtunk vagy a program *'Something was dropped'* felirattal jelzi, hogy az ellenség megölése után elejtett valamit, az ikon választása után vehetjük magunkhoz. A nálunk levő tárgyaknak ugyan van limitje, de a "férőhely" bőven elég a használható tárgyaknak.

— letenni valamit: általában olyan tárgyaknál célszerű alkalmazni, amelyet egyszer már használtunk (pl. kulcsok) és csak foglalja a helyet. Teljesen használhatatlan tárgyak például a *Scroll of Life* (reklám) vagy a vadászok és csontvázak lövedékei (*Arrow* vagy *Stone*).

— átadni valamit: ez is egyértelmű, a tárgyak listájából kell kiválasztani, hogy mit akarunk odaadni. A játék kellemetlen vonása, hogy ha valakinek átadunk valamit, akkor az mindenképpen elfogadja (*XY accepts your gift* — ez azt jelenti, hogy éppen most adtuk rossz személynek)...

— használni valamit: egyértelmű. Ha valamit nem jó helyen akarunk használni, akkor *'Ennek most nem túl sok haszna lenne'* üzenetet kapunk.

— egyéb parancsok: SCORE — score. Itt az "abszolút lényegtelen"-kategóriába tartozik: ez kalandjáték, bár van benne néhány siralmas effektus is. LOAD GAME — az utolsó kimentett állás betöltése. Az állás (merthogy csak egy lehet) a játéklemezre kerül. Csak közvetetten tudunk menteni: a program automatikusan elmenti az állást, ha valamelyik fogadóban megszállunk éjszakára (ASK FOR LODGING). Vigyázat, ha a játékot START GAME-mel indítjuk, az utolsó játékállás is felülíródik a kezdőpozícióra! PAUSE GAME — pause. Egyébként a **'SPACE'** megnyomása is pause-nak felel meg (a szereplők nem mozgnak a játéktérben), de az idő közben telik.

Ennyit ömlesztve, bemelegítésképpen. A játékkal valószínűleg nem is a kezeléssel támadt problémája senkinek, inkább a méretével. Már említettük az ismertetőben, hogy kb. 13-14.000 képernyőnyi a játék helyszíne, így egy kicsit nehéz eligazodni rajta. Az ember csak gyalogol, gyalogol — és még mindig nem jutott sehova! A másik probléma abból adódik, hogy a szereplők általában különféle városneveket használnak az infoikban, de azt hogy milyen városról van szó, azt csak akkor tudjuk meg (esetleg...), ha már ott vagyunk és betérünk a fogadóba. Azonkívül néhány városhoz nem vezet út sem, ami igen magasra szítja a magyaros kifejezések gyártására való hajlamot. A méretből adódóan elég könnyen végérvényesen el lehet tévedni (valószínűleg egy csomóan ezért is hagyták abba a szórakozást a **TIMES OF LORE**-ral), viszont egy jó térképpel már nem olyan nehéz végigjátszani a játékot. Mivel térkép lesz valahol hátrébb, minden jó idegzetű játékosnak ajánljuk, hogy próbálja meg a leírás nélkül végigjátszani a játékot (térképpel már egész játszható lesz). Leírással persze még inkább...
(Egyébként a 64-es és az Amiga-változat teljesen megegyezik egymással.)

A kaland Eralan városka "Hatalmas Maflás" nevű fogadójának emeletén indul. A lépcső aljában egy izgatottan mászkáló szerzetes fogad bennünket és rövid álldogálás után elsírja nekünk szíve bánatát: két héttel ezelőtt egy karaván indult Rhyder városából a *Jövendőmondó Kövek*kel, hogy kevés pénzért mutogassák az arra rászorulóknak. Midőn a karaván az innen északra fekvő erdőn áthaladt, sajnálatos baleset történt: rablók támadták meg őket és miután a díszes társaságot feldarabolták, a Köveket elhurcolták magukkal. A pap arra kér bennünket, hogy ugyan legyünk már szívesek megkeresni a rabló urakat és a *Köveket* visszaszolgáltatni a királyságnak. Teljesen mindegy, hogy mit válaszolunk (**Én leszúrtam. Mit nyaggat engem?! — CoVboy**) — de azért csak mondjuk neki, hogy lehet szó a dologról (REPLY YES). Ettől nagyon boldog lesz és azt jósolja, hogy egy igazi nagyságot lát bennünk. Érdeklődhetünk még tőle pletykákról (AQ RUMORS), mire távolba meredő szemmel azt rebegi, hogy sötét köd ereszkedik le északkeleten... Szóval ő is olvasta a "Gyűrűk Urát"! (**Ráadásul fejjel lefelé, mert ha jól emlékszem, ott délkeleten történtek "leereszkedések"... — CoVboy**)



△ ***Harminc kiló vasban mindjárt kényelmesebb!***

A kocsma egyik asztalánál egy mogorva jobbágy (*serf*) kortyolgatja a mézsert, de nincs túl beszédes hangulatában (annyit azonban ki lehet húzni belőle, hogy hallott valami pletykát a Treela városában található mágikus cipőkről). Annál inkább beszédes kedvében van a pultot támasztó öregember (*old man*), mert mihelyt hallótávolságba kerülünk, rögtön rákezdi a mondókáját: *"Én még emlékszem arra az időre, amikor a királyságunk egységes volt..."* A megfontolt kalandor természetesen hanyatt-homlok menekül a kocsmapultot támasztó bácsikák zűrös emlékei elől — vagy szóba elegyedik velük (ASK QUESTIONS KINGDOM). Megtudjuk, hogy ennek a földrésznek a jogos uralkodója Valwyn (AQ VALWYN), aki hatalmas király, de ahhoz képest még bölcs és nagyszerű ember is. Sajnos elhagyta a népét... Déltájban az öregnek ismét megered a nyelve:*"Hallottál már a Nagy Medallionról?"* Kivételesen megsúghatjuk neki az igazat (REPLY NO). *"Óh, az egy mágikus tárgy, amit a hazánkból hoztunk magunkkal, mielőtt itt letelepedtünk. Azt mondják, hogy csak népünk egyedüli jogos uralkodója viselheti."* Hát ez roppant érdekesen hangzik...

A pult másik oldalán álló kocsmáros közben azt hajtogatja, hogy a messzi földön híres "Hatalmas Maflás" vendéglőben a mézsör hatása hasonlatos a lórúgáshoz és az étel is rendkívül tápláló. A pletykákról (AQ RUMORS) érdeklődve, egy teljesen új oldalával is megismerkedhetünk: ő is amatőr meteorológus, mert ismételten felhívja a figyelmet az északkeleten képződő gomolyfelhőzetre. Szállás után érdeklődve (ASK FOR LODGING) 10 aranyért kapunk egy ágyat az emeleten és máris új napra virradunk. Mivel a játék célja nem a küldetés átalvása, inkább vásároljunk tőle néhány (3-4) csomag élelmiszert (BUY PROVISIONS). Miután ezzel megvolnánk sétáljunk ki a fogadóból és az elágazásnál induljunk el az úton észak felé, abba az ominózus erdőségbe, ahol a kirándulókat ki szokták rabolni.

A kövezett út a város határában elfogy és egy erdei ösvénybe torkollik. Egy kis idő múlva megérkezünk az erdész házához, ami az út északi oldalán fekszik (vagyis felette). Ha az erdészt nem találjuk odabent, akkor valahol a ház körül kóricál, általában a szemközti oldalon. Mihelyt megközelítjük, üdvözöl bennünket és nagyon csodálkozik rajta, hogy erre vetődtünk: mostanában orkok vertek tanyát az út mellett, tehát kissé életveszélyes erre sétálgatni (AQ ORCS és AQ CAMP). Viszont ha valaki feltétlenül öngyilkos akar lenni, akkor az továbbsétál az úton a tavacskáig és onnan az az erdőbe vezető benyílón át (észak felé) pontosan arra a tisztásra fog kilyukadni, ahol az orkok kempingeznek. A derék öngyilkosjelöltek természetesen erősen koncentráltak a pap szavaira a fogadóban, így tehát nem szükséges különösebb szellemi erőfeszítés, hogy párhuzamot vonjanak a *Jövendőmondó Köveket* szállító karaván kirablói és az itt táborozó orkok között...

(Az erdész házában találhatunk egy tőrt (*Dagger*) is, ami tűrhető dobófegyver: ha nálunk van, akkor 'tűz' gombra elrepül abba az irányba, amerre éppen nézünk. Ha ellenfelet talál, akkor az egy kardcsapással ér fel. Az egyetlen szépséghibája, hogy eldobás után állandóan fel kell szedegetni, ami egy idő után kimondottan idegesítő lesz.)

Az erdész szavait megfogadva, sétáljunk tovább az úton a tavacskáig és ott forduljunk észak felé. Üdítő séta következik a madártrillától hangos erdőben. Térképet felesleges lett volna erről rajzolnunk, mert úgyis csak egyetlen irányba lehet menni a cél felé: a zsákutcákról ugyanis gyorsan kiderül, hogy zsákutcák. Miután már mindenki végérvényesen letett arról, hogy valaha is kikeveredik innen vagy azt hiszi, hogy rossz ösvényen jött be, meg is érkezik a tisztásra (kb. 5 perc bolyongás, bár lehet, hogy csak az unalomtól éreztük ilyen hosszúnak az időt). A tisztás bal oldalán áll a tábor. Azt talán mondani sem kell, hogy mindenhonnan orkok fognak ránkrontani, tehát lehetőleg ne minimális életerővel érkezzünk ide (az itteni orkoknak egyébként kétszer annyi fejbecsapás szükséges a másvilágra hessegetéséhez). A tábortűz mellett mászkál a főnök (ő nem zöld, mint a mezei orkok, hanem kék), akit néhányszor kupán kell csapnunk a kardunkkal és máris elpottyantja az urnát (*Urn*), amiben a karavántól elrabolt *Jövendőmondó Kövek* tartózkodnak. Ha a *Kövek* most épp jövendőt akarnának mondani, akkor bizonyára arról beszélnének, hogy milyen jól éreznék magukat, ha visszavinnénk őket az eralani fogadóba, a paphoz. Erre persze magunktól is rájövünk és így is teszünk.

Adjuk oda a papnak az urnát (az ikon használatával), aki rettentő boldog lesz a köveivel és örömében a kezünkbe nyom egy nagyobb összeget (olyan 100 arany körül lehet). Az adómentes jövedelem mellé még hozzáteszi azt is, hogy jól tennénk, ha bekukkantanánk a régenshez (*Regent*), mert egy ilyen tehetséges fickónak biztos tudna valami testreszabott munkát adni. (Előtte persze nem árt lepihenni a fogadóban, hogy ha a közeljövőben véletlen baleset érne bennünket (például agyonver egy mogorva ork), akkor legyen kimentett állásunk az első küldetés után).

A régens palotája a város déli részén található. A kapu előtt két strázsa álldogál, akik arra hivatottak, hogy elhajtsák a kíváncsiskodó turistákat (ha sokat erősködnek, még jól fejbe is ütik őket). Eddig így tettek volna velünk is, de miután a papnak visszahoztuk a kavicsait, bemehetünk a palotába. Itt érdekes felfedező utakat tehetünk (például az alagsori börtönben összeverekedhetünk egy strázsával), de inkább sétáljunk be a trónterembe, ahol Dariel, a királyság helytartója unatkozik a trónján. Azt mondja, hogy hallott a hőstettünkről a paptól és ilyen értékes fickóra neki is szüksége lenne. Fizetni is hajlandó. Heidric, a királyság déli részeinek alkirálya megkaparintotta az Igazság Tábláját (*Tablet of Truth*), amit a királyság feletti hatalomátvételre akar felhasználni. Mindössze annyi dolgunk lenne, hogy elutazunk Ganestor városába ehhez a derék úriemberhez és elhozzuk tőle ezt az apróságot. A bátor kalandor természetesen mindenféle marhaságra kapható — REPLY YES. A régensből több infot nem lehet kihúzni, tehát indulhatunk is...

... csak nem Ganestorba, hanem Lankwellbe, ami innen ugyancsak déli irányban fekszik, de még csak a közelében sincsen Ganestornak. A kiruccanás célja nagyon prózai: felszerelkezünk egy érdekes kütyüvel. Miután negyedórás mászkálás után megérkeztünk a tett helyszínére, menjünk be a város északkeleti részén levő házikóba, ahol — remélhetőleg — egy jobbágyot (*serf*) fogunk találni. Ahogy meglát bennünket, rögtön holmi Nagy Harcosról kezd fecsegni. Mivel más nincs a helyszínen, valószínűleg ránk gondol, amikor arról beszél, hogy milyen nagy hasznát vennénk a Mágikus Csatabárdnak. Ez jól hangzik, tehát várjunk egy kicsit, hátha mond még valamit róla. Véletlenül éppen van nála egy raktáron és hajlandó a tulajdonjogot átruházni ránk. Cserébe mindössze 95 aranyat kér és ez az ár már az ÁFA-t is tartalmazza! A paptól kapott százasnak már meg is van a helye: BUY AXE. (Esetleg kevésbé pozitív lelkületű kalandorok meg is ölhetik, így lesz bárdjuk is és megmarad a pénzük is. Sőt, még az ÁFA-visszaigénylő formanyomtatványért sem kell 4-5 órát sorbanállniuk az egyetlen boltban, ahol kapható!...) A csatabárd tényleg mágikus szerszám: eldobása után elrepül a játékképernyő széléig, aztán visszaröppen a kezünkbe. Közben meg egy kardcsapásnyi találatot visz be az útjába kerülő élőlényeknek (mandinerből, vagyis visszafelé jövet duplán dolgozik). Felfogható életbiztosításnak is: az ellenfelekhez oda se kell mennünk, mert a bárdot hajigálva mindenkit biztonságosan leméczárolhatunk és boldogan növelhetjük a pontszámunkat, egészen a csodálatos túlcsordulásig.

Ha már úgyis itt vagyunk és megéreztük, amint a semmi máshoz nem hasonlítható sós tengeri levegő az arcunkba csap, természetesen kiugrunk a tengerpartra. Ez azt jelenti, hogy megyünk dél felé (merthogy az a legjobb, amikor a sós tengeri levegő a jobb fülünkbe fúj), amíg el nem érjük a tengerpartot. Valahol itt ömlik egy folyó a tengerbe, tehát hirtelen ötlettől vezérelve követjük a folyó folyását. (Nem a tengerbe vezetőt — a másikat.) Egy ideig ide-oda kanyarog, majd hirtelen egy hidra bukkanunk, amelyen egy meglehetősen rövid távon kiépült út vezet keresztül. A túlparton az út a semmibe vész — ellenben az elveszett út helyett találunk egy házikót. (Az ilyen jobb helyeket az ember mindig térképrajzolgatás közben szokta megtalálni...) A ház a Fekete Áspiskígyó (*Black Asp*) tulajdonát képezi. Mielőtt valaki gumicsizma után kapkodna, eláruljuk, hogy Áspis úr nem hüllő, csak egy sima jobbágy. Általában éjszaka szokott a kunyhóban tartózkodni (akkor viszont hasznavehetetlen, mert hortyog), napközben valahol a környéken tekereg. (Ha nem találtuk volna itt, akkor várjunk néhány percet a kunyhóban, hamarosan megjelenik valamelyik ablaknál.) Áspis nem nagyon örvendezik nekünk, de mivel már hallott a jöttünkről, kíváncsi lenne, hogy mi is az oka? Kérdezzük mondjuk a hírekről: *"Egy bűvös város fekszik a sivatag északi részén lévő hídon túl"* — hangzik a rejtelmes válasz. Így tehát folytassuk a kérdezősködést (AQ HIGH KING). Áspis barátunk könnyít a szívén és rendkívül érdekes dolgokat hallunk tőle: néhány évvel ezelőtt Dariel régens, aki akkor még "újdonsült" se volt, felbérelte egy nemesember meggyilkolására. Az üzlet megköttetett, aminek következtében tragikus hirtelenséggel nyílvessző fúródott egy bizonyos személy mellébe. Áspist hajtotta a szakmai kíváncsiság és megnézte magának, hogy kit küldött másvilágra: természetesen Valwyn király volt a megboldogult. A hosszadalmas vallomásban szó esik még a király egyetlen gyermekéről, akit a derék bérgyilkos egy erdészház lépcsőjére helyezett el, továbbá a Nagy Medálról, amit — mivel ő úgysem tudott volna mit kezdeni vele — eladott egy szerzetesnek. Az elmondottaknak megkapjuk a kézzel írt változatát is (*Confession*), azzal a kéréssel, hogy juttassuk el Heidric úrhoz, a déli részek alkirályához. Ő talán még megmentheti a királyságot a gonosz Dariel régenstől. Hoppá! Fordult a kocka: elindultunk Ganestorba kirabolni Heidricet, útközben meg kiderült róla, hogy nem ő a rossz bácsi, hanem Dariel, a megbízónk. Remélhetőleg a későbbiekben az is kiderül, hogy Heidric még rosszabb, mint Dariel és mi világgá szaladhatunk erről a helyről...

(Ha az eralani fogadóban nem beszéltünk az öregemberrel, akkor sajnos a kérdések között nem jelenik meg a HIGH KING opció — ergo Áspistól nem is kérdezhetünk róla. Ez elég kellemetlen, viszont ilyenkor elegendő csak egyszerűen legyilkolni Áspist és utána megmarad a *Confession*.)

▽ ***Hogyan is tudtunk ennyi pontot összeszedni?***



Mivel most már két okunk is van Heidricet meglátogatni, irány Ganestor városa. Mindenki készítsen maga mellé némi hideg élelmet, mert Ganestor nem kimondottan a szomszédban van. Miután megérkeztünk, roppant kellemetlen meglepetés ér bennünket: Heidricnek valószínűleg elég jó az eralani kémhálózata, mert már értesült a jöttünkről — a kastély ajtaját errefelé is zárva tartják. A nyugati részen fekvő házban azonban él egy jobbágy, aki elég locsogós kedvű: ha szóba elegyedünk vele (START CHITCHAT!), elkottyantja, hogy tud egy titkos utat a kastélyba. Hoppá! (AQ SECRET WAY). *"Barton többet tud mondani róla..."* — hangzik a sejtelmes válasz. Egy kis keresgélés után rálelünk a fogadóban mászkáló figura személyében Bartonra, aki a titkos útról annyit tud mondani, hogy Smitty, a kocsmáros egy alagutat építtetett, ami a kastély alatt húzódik. Az alagútról (TUNNEL) ő sem tud semmit mondani, így tehát kénytelenek leszünk a kocsmárosnál tudakozódni a továbbiak után. Ha csevegni kezdünk vele, akkor megköszöni a jókívánságainkat és hozzáteszi, hogy Barton nemrég figyelmeztette: valaki ólálkodik a kastély körül. Így egyből több dologról is kérdezhetjük:

AQ RUMORS:*"Egy hatalmas óriás él Rhyder városától keletre."*

AQ TUNNEL:*"Pszt, ne üvölts, te ló! Az alagsorból nyílik. Csak csapj rá a kapcsolóra!"*

AQ SNEAKING:*"Na, erről speciel semmit sem tudok."*

Így tehát lopakodó-ügyben ismét Bartonhoz kell fordulnunk, aki közben olajra lépett: elment haza. A kocsmával szemközti házban lakik és SNEAKING-ről kérdezve megtudjuk tőle, hogy késő éjszaka egy testőrt látott a kastély körül settenkedni. (Ezt egyébként mi is láthatjuk, ha éjszaka érkezünk.) Ezzel mondjuk nem lettünk sokkal okosabbak. Menjünk vissza a kocsmába és sétáljunk le a kocsmáros mögötti lépcsőn a pincébe. Odabent egyetlen érdekes dolog van: egy csomó hordó! További terepszemle után a jobb felső részen egy kis 'piszkot' is találunk a falon, amelyről kiderül, hogy ez az a kapcsoló, amiről a kocsmáros beszélt. Ha pont jól megyünk neki, akkor egy lépcső nyílik meg előttünk...

... amelyen keresztül bejutunk a várba. Pont jó helyre érkeztünk: a börtönbe! Talán jobb, ha innen mielőbb távozunk a másik felfelé vezető lépcsőn. Odafent izgalmas az élet: az őrszemélyzet azon tagjai, akik megpillantanak bennünket, egy gyanús kinézetű csatabárdot lóbálva vadul rohangálnak

LANKWELL

ERALAN

Blasted Spot

Archmage

Black Asp

Last Hope Inn

Ruined Temple

HAMPTON

Shadowpeak

TREELA

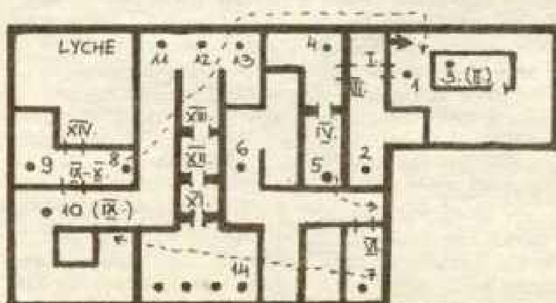
RHYDER

Temple Argon

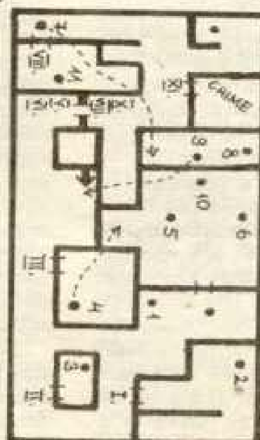
Giant

GANESTOR

Ruined Temple



Blasted Spot



Times Of Lore

utánunk és azt kiabálják, hogy errefelé nem nagyon szeretik a látogatókat. Jobban tesszük, ha elkerüljük őket, mert ha elkapnak, akkor a játék azonnal véget is ér: az alagsor egyik lakályos részlegében helyeznek el bennünket, ahol az idők végezetéig morfondírozhatunk azon, hogy milyen jelzőkkel illessük a játék szerzőit... A gárdisták elkerülésének két módja van:

— kinyírjuk őket a Mágikus Bárd elhajigálásával (egyenként 5 találat szükséges) vagy valamelyik tekercs használatával (a *White Scroll* a leghumánusabb megoldás: az nem nyírja ki őket, csak megfagyasztja). Ez nem kimondott életbiztosítás, mert ezentúl a városlakók is állandóan támadni fognak bennünket;

— a hosszabb folyosókon megpróbálunk egérutat nyerni előlük. Ez még kevésbé nevezhető életbiztosításnak, de inkább ez a követendő módszer.

A feljárat a következő szintre az emelet másik végében (bal felső sarok) van. Célszerű a lépcsőtől felfelé elindulni hozzá, mert az északi folyosón csak egy őr van (az alsón kettő). A folyosó északi falánál haladjunk, így a szoba bejáratánál levő őr nem fog elérni bennünket, mert el van foglalva az Igazság Táblájának őrizgetésével. A táblára szükségünk lesz, de az őrt elég nehéz lerázni, egyszerűbb tehát megölni — de ezt majd később.

A lépcsőn menjünk fel a következő szintre, ahol Heidric trónterme nyílik dél felől. Ha egy szinttel lejjebb nem bántottuk az őröket, akkor az ajtónálló minden további nélkül beenged hozzá. Heidric azt mondja, hogy semmi dolgunk nincs errefelé, így tehát — könnyelmű kijelentését cáfolandó — adjuk oda neki a bérgyilkos vallomását. Mindjárt megenyhül és szomorúan bevallja, hogy már régóta gyanítja: Dariel tette el láb alól Valwyn királyt. Tudja, hogy valamit tennie kéne, de az a gyanúja, hogy Dariel minden lépéséről értesül. Szerinte Lord Dunbar a kémje (a város északi részén levő házban lakó figura), aki innen a palotából kapja a híreket. Bizonyosságot kell szereznie a dologról. Reméli, hogy a mi éles szemünk majd felfedi az áruló kilétét — addig ő itt elüldögél magában és várakozik ránk...

Ezután a palotaőrök már nem fognak belénkkötni, nyugodtan közlekedhetünk bárhol a palotában. Sőt, beszélgethetünk is velük: kérdezgethetjük őket, hogy mit tudnak a kémkedésről (SPYING). Természetesen senki nem tud semmit. Az áruló egyébként az az őr, aki START CHITCHAT-ra nem teszi hozzá a válaszához, hogy nincs ideje idétlen csevegésre. A leleplezéséhez egészen egyszerű út vezet: Bartontól már tudjuk, hogy éjszaka az egyik testőr kint szokott settenkedni — így tehát éjszakára lesbe állunk a palota kapujánál. Lehetőleg bent álljunk meg, hogy a kint mászkáló támadók ne nyaggassanak (bár agyoncsaphatjuk az időt azzal is, hogy pontokat gyűjtünk a támadók agyoncsapkodásával). Mihelyt leszáll az éjszaka, egy őr sétálna kifelé a kapun. Állítsuk meg és kérdezzük a kémkedésről. Kicsit felháborodik azon, hogy követtük és megpróbál megölni bennünket. Természetesen mi fogjuk megölni őt és felvesszük az utána maradó iratot (*Note*), ami bizonyítékként szolgál az árulására.

(Elég kellemetlen, ha jövetelünkkor lemészároljuk a teljes őrséget, mert így ugyan a kémkedésnek bizonyosan véget vetünk, csak a bizonyíték nem lesz még az árulónál).

Az irattal menjünk fel Heidrichez (nem baj, ha éjszaka van) és adjuk oda neki. Utolsó ittjártunk óta újabb problémája támadt: a fiát, Ganestor herceget elrabolták, amikor Hamptonban járt valamilyen ügyben. Azt szeretné, ha megtalálnánk, hogy hol tartják fogva és kiszabadítanánk. Lehet róla szó, de előbb magunkhoz vesszük az egy szinttel lejjebb levő szobában tárolt Igazság Tábláját (ha nem tettük volna meg idáig). Az őr pont úgy áll az ajtóban, hogy sehogyan sem tudunk bejutni mellette, ezért sajnos el kell tennünk láb alól (végülis a fiáért cserébe Heidric igazán lemondhat egy gárdistáról!). A tábla felvétele után mélyen zengő hang szólal meg:*"Kérdezz egy fontos dologról és választ kapsz!"* (**Jó. "Hova lett a nyitóm?" — CoVboy**) A táblának elméletileg az lett volna a feladata, hogy felhívja a figyelmünket arra, hogy a király gyilkosa (Áspis úr) Lankwellben él. Ez megint egy ronda **Origin**-trükk a játék végtelenségig nyújtására: miután elgyalogoltunk idáig, most visszaküldenének bennünket a királyság másik végébe; Lankwellben lehetne érdeklődni a bérgyilkos (ASSASSIN) után és akkor megtudhatnánk, hogy a várostól délre lakik; miután ott nem találjuk, a folyó mentén addig kódoroghatnánk, míg rálelünk Áspis úrra, aki a vallomásával visszaküldene minket ide. Tök jó. Szerencsére mi már rutinosan előbb elmentünk hozzá... Ha az őrt megöltük, akkor célszerűbb a palotát a titkos alagúton keresztül elhagyni, mert társuk elvesztésétől a kapunál álló őrök elszomorodtak és esetleg megpróbálnának elkapni bennünket — akárcsak a városlakók.

Mivel a herceg Hamptonban tűnt el, célszerű ott érdeklődni utána. A város északi részén levő házban egy másik főrang lakik (*Duke*), aki beléptünkkor azzal fogad, hogy egy szörnyű bűntény szemtanúja volt (AQ CRIME). A lényeg az, hogy a fiút Shadowpeakbe hurcolták. Azt sajnos nem árulta el a játék egyetlen szereplője sem, hogy hol a fenében van ez a Shadowpeak, de amíg a szorgalmas kalandor megpróbál térképet rajzolni, meg is találja. Egyébként egészen meghatódtunk, hogy nem a világ végén találtuk meg...)

Shadowpeak teljes egy darab toronyból áll, az viszont a maga nemében szép egy darab. Mihelyt belépünk, azonnal egy gárdista ugrik a nyakunkba. Az illetlen fogadtatáson felháborodva felszeleteljük. Valami érdekes dolog marad utána: egy zöld kulcs. A vizsgálat azt mondja róla, hogy hasznos darab — majd mindjárt kiderül, hogy *mire. A terepszemle eredménye a torony*ban: egy lépcső a következő szintre, továbbá egy szoba, amelynek az asztalán egy zöld tekercs (*Green Scroll*) fekszik. Mihelyt használni akarjuk, kiderül róla, hogy ez volna az a bizonyos "nagy erővel bíró scroll", ami képes elröpíteni bennünket a királyság bármely városába (néhány figura beszél ilyen pletykáról): megjelennek a városok nevei és valamelyiket kiválasztva máris ott bukkanunk fel. Használható dolognak tűnik a sok gyaloglás után — van viszont egy rossz tulajdonsága: csak két teleportálásra használható, utána eltűnik.

(Az egyik teleportálást célszerű lesz alkalomadtán Treelára elhasználni, mert oda kissé körülményes eltalálni az erdei labirintuson keresztül. A pletykák azt mondják, hogy itt mágikus lábbelik találhatók. Tényleg: a treelai fogadó pultjánál üldögélő jobbágy meg is próbálja eladni nekünk 77 aranyért. Ismét kétesélyes a dolog: megöljük vagy megvesszük tőle. A cipő rendkívül hasznos dolog: használata után a duplájára növekszik a haladási sebességünk.)

A lépcsőn felsétálva a következő szintre, ismét egy őrrel kell elbánnunk, aztán meglátjuk azt is, hogy mit őrzött. Egy cellát, amiben az ifjú herceg raboskodik. Az imént szerzett zöld kulcs nyitja a cella ajtaját és mihelyt az ajtó feltárul, a herceg már mondja is a magáét:*"Rövid az idő, barátom. Köszi, hogy kihúztál innen, de nagyobb gondok is vannak ennél az apróságnál. A sötétlelkű szerzetesek valami szörnyű vihart barkácsolnak a földünk elpusztítására. Azonnal beszélned kellene Irial főmágussal, aki az elvarázsolt erdőtől északra lakik."* Érdekes, hogy mindig minket találnak meg mindenre...

Rövid elmélkedés után úgy döntünk, hogy a főmágus még várhat. Ennyi mászkálás után már mindenkinek kiszáradt a torka és utolsó reménye, ha magába szólíthat valami potiont — evégett térjünk be az "Utolsó Remény" fogadóba (*Last Hope Inn*), ahol ugyan nem potiont szólítunk magunkba, hanem az asztalnál eszegető jobbágyot meg. A jobbágytól megtudjuk, hogy a Romos Templomnál járt. Ez érdekesen hangzik, tehát faggassuk tovább erről a templomról (AQ TEMPLE): *"Az épület valamikor egy bolond varázslóé volt, aki úgy gondolta, hogy erős lesz azzal, ha Lyche formát ölt."* Ah! Na és? (AQ LYCHE). *"Egy Lychere csak a szenteltvíz van halálos hatással."* Miféle szenteltvíz? (AQ HOLY WATER) *"Kérdezd meg Kaine baráttól Rhyderben."* Majd erre is sor kerül, de egyelőre sétáljunk tovább Eralan felé.

Valószínűleg a játékmentések eléggé megcsappantották a pénzmagot, amit a támadóinktól elszedett pénzeszsákok alig-alig tudtak pótolni. A későbbiekben viszont nagyobb kiadásaink is lesznek, így tehát pénzforrás után kell néznünk. Ez Dariel régens lesz, aki valamikor a játék elején pénzt ígért az Igazság Táblájáért... Hát akkor vigyük be neki a palotába és adjuk oda. (A kétszínűség kalandjátékokban általában nem kifizetődő — itt igen.) Máris gazdagabbak lettünk kilencvenegynéhány arannyal — ennek örömére irány Rhyder.

A város első házában lakik Kaine barát, aki *"Béke legyen veled!"* felkiáltással üdvözöl és rövid várakozás után megteszi üzleti ajánlatát: a szenteltvízből 25 arany minden egyes fiola. Kicsit borsos ár sima vízért, mindenesetre vegyük meg tőle (BUY HOLY WATER) vagy csapjuk agyon a tisztelendőt — az eredmény ugyanaz.

Akik eddig buzgón kérdezgették az útjukba akadó szereplőket a pletykákról, azok már hallhatták, hogy Rhyder városától keletre egy hatalmas óriás él. Ha már úgyis itt vagyunk, akkor

megnézhetjük ezt az érdekes látványosságot: a várostól menjünk kelet felé, egészen a hegyvonulatig és a hegyek lábánál haladjunk dél felé. Ahol a hegylánc hirtelen elfordul és továbbhaladhatunk kelet felé, ott nemsokára rálelünk az óriásra, aki egyébként úgy néz ki, mint egy maxi méretű ork. Úgy is viselkedik: mihelyt meglát, rögtön oda akar jönni hozzánk. Ezt inkább ne engedjük, amennyiben akarunk még játszani a játékkal... A bárddal dobálva elég sokáig tart, míg kinyírjuk (közben pedig nem tudunk figyelni a többi támadónkra), tehát inkább valamelyik scrollt használjuk ellene (már amennyiben szereztünk ilyet az ellenségektől). Midőn távozott az örök vadászmezőkre, egy gyűrűt (*Ring*) hagy maga után, ami nagyon jól fogja magát érezni nálunk.
(A gyűrűt mindenki megpróbálhatja használni — abszolút nem meglepő, hogy mi történik: mire is szolgálhatna egy gyűrű (vagy inkább "Egy Gyűrű")?! Természetesen láthatatlanok leszünk tőle. Egyébként nem csak erre szolgál: ha sikerül megtalálnunk a főmágust és átadjuk neki, akkor ad nekünk egy térképet, amellyel eligazodhatunk a Romos Templomban. Mivel térképet mi is adunk, a gyűrűt inkább mindenki megtarthatja magának — később esetleg szüksége lehet rá...)

Az Utolsó Remény fogadóban már hallottunk a Lyche nevű úrról, aki a Romos Templomban lakik. Arról ugyan nem hallottunk, hogy merre lehet a Romos Templom, de ha rápillantunk a térképre, akkor rögtön látjuk. (Ha meg nem pillantunk rá, akkor haladjunk a Last Hope Inntől dél felé és pontosan oda fogunk jutni). A romok között bóklászva valahol egy ajtót is találunk, ami a föld alatti katakombákba vezet. Itt él valahol Lyche — csak előbb oda kellene jutni hozzá... Ez a labirintus-szerű labirintus erősen emlékeztet egy labirintusra — bonusként zárt ajtókkal. A zárt ajtók problémáját a padlón található sárga négyzetek oldják meg (ezek egy része nyitja/zárja az ajtókat vagy hidakat, egy másik része pedig újabb sárga négyzeteket jelenít meg a padlón, egy harmadik része pedig átteleportál bennünket valahova. (Van negyedik rész is: azok díszítő elemek a parkettán.) Valahol hátrébb megtaláljátok a sűrített térképet is ehhez a helyszínhez. A térképen római számok jelölik azokat az ajtókat, amelyeket az arab számmal jelölt négyzetekre taposva nyithatunk; ha a római szám egy négyzet mellett van, akkor azt a négyzetet a megfelelő arab számú négyzetre lépve jeleníthetjük meg. Egyszerű, nemde? Majd mindenki belejön — a lényeg az, hogy keveredjünk be valahogy Lyche úrhoz. Talán mondanunk sem kell, hogy ő nem a játék pozitív szereplői közé tartozik (**Miért? Vannak olyanok is?! — CoVboy**) — így tehát zúdítsuk a nyakába a szenteltvizet (HOLY WATER). Az eredmény egy karakterben elbeszélve: †. A jeles férfiú az utókorra hagy valamilyen potiont (általában vöröset, de volt már barna is). A *Red Potion* egyébként érdekes létyó — ha valami hosszabb úton gyaloglunk, ki is próbálhatjuk...

Most már mehetünk Irial főmágushoz (a térképen mindenki megnézheti, hol lakik). A szigeten nem muszáj az erdőben kóválygonunk, mert az egy kicsit hosszadalmas: a főmágus tornyához vezető hidat a folyóparton haladva gyorsabban elérhetjük. Irial főmágus a padláson üldögél egy fotelben és azon szomorkodik, hogy egy konkurrens mágus becsukta ide. Ez egyébként tényleg elgondolkodtató: ha ő FŐMÁGUS, akkor vajon milyen rangban lehet az, aki becsukta ide?! (**Szerintem őrvezető — CoVboy**) Elmélkedés közben Irial elég sok dolgot motyog: az Angor hegyi templomában élő szerzetesek megszerezték maguknak a Nagy Medalliont és most huncut dolgokban mesterkednek. A Szürke Apát nevű Szürke Apát vezeti őket. A feladat adott: Szürke Apátot kinyírni, medált visszaszerezni. További felhasználói útmutatót is kapunk: a templomba csak egy bizonyos tárgy segítségével tudunk bejutni és ez a tárgy a Felperzselt Vidéken (*Blasted Spot*) van elrejtve. Az már csak természetes, hogy ide is kulccsal lehet bejutni, de a főmágus ezt szerencsére átnyújtja nekünk.

Az Eralantól délre fekvő hídtól nem messze egy jobbágy lakik egy kunyhóban, aki felhívja a figyelmünket a kunyhójától délre (azaz inkább dél-délkeletre) fekvő "kráterre". Ez lenne az a bizonyos Felperzselt Vidék. Valahol a koromtengerben egy ajtót is találunk, ami egy ugyanolyan labirintusba vezet, mint amilyennel a Romos Templomnál találkoztunk (térkép mellékelve). Rövidebb-hosszabb mászkálás és kapcsolgatás után egy szobába érkezünk, ahol két tűzhely között egy szék álldogál. A széken most kivételesen nem egy olyan figura tartózkodik, aki el akar küldeni bennünket valami sosem hallott helyre — mindössze egy csengettyű (*Chime*). Ez szükséges a bejutáshoz Argonba. Nyilvánvaló, hogy Argon a királyság másik felében van. Bon voyage... (Miután a szokásos ork-vadász-csonti-szellem négyesfogaton kívül már szerzetesek is rontanak ránk, már elég közel járunk hozzá.)

Egyértelmű, hogy a kolostor ajtaja zárva van. Nem baj, azért hoztunk magunkkal csengettyűt, hogy csöngessünk vele — ettől majd szépen kinyílik. Odabent ronda dolgok fogadnak: egy csomó csontváz bújik elő a föld alól és a mindenfelé mászkáló papokba is ötöt kell beledurrantani a másvilágra hessegetés végett. Ha még nem használtuk volna el a gyűrűt, akkor most épp alkalmas az időpont 1-2 perc láthatatlanságra (míg nem látszunk, célszerű lemészárolni az összes utunkba akadó papot, hogy később ne legyen gondunk velük). Valahol ezen a szinten trónol a Szürke Apát is (ugyanúgy fest, mint Lyche), de egyelőre még ne kössünk bele, mert esetleg mi húzzuk a rövidebbet. Keressük meg az emeletre vezető lépcsőt és a következő szinten is kaszaboljuk le az utunkba akadókat. Az egyikük elejt egy kulcsot (*Key*). Az előző szinten, az épület bal oldali részén egy pap álldogált egy kisebb cellában — netán őrzött valamit? Hát persze: egy ugyanolyan fogantyú van a háta mögött, ami a Heidric kastélyába vezető titkos folyosó lejáratát nyitotta. Ez is egy lejáratot nyit.

Az alsó szinten vannak a szerzetesek szobái, továbbá a lépcső előtt egy pap, aki — míg élt — a dél felé levő cellában lógó rabot őrizte. A felső szinten lecsapott pap kulcsa nyitja a cellát. A rab viccesen hintázik a falon és azután érdeklődik, hogy hoztunk-e magunkkal körtebefőttet a beszélőre és ha már úgyis itt vagyunk, akkor nincs-e kedvünk esetleg kinyírni a Szürke Apátot? Hogyne lenne! (REPLY YES) Useful infokat kapunk: a dolog csak úgy sikerülhet, ha megszerezzük az apát felső szinten levő ágyában eldugott eszenciát (*Sphere*). A rabot tehát hagyjuk tovább lógni, mi pedig sétáljunk fel a felső emeletre. Itt a szobában levő ágyon ugyan nem látszik semmi, de ha *megpróbálunk felvenni valamit, akkor mintha megjelenne* egy lehetőség... Különösebb képzelőerő nem szükséges ahhoz, hogy lesétáljunk és az apát úr nyakába zúdítsuk ezt a löttyöt. (A dolog izgalmassá tétele érdekében esetleg álldogálhatunk egy pár másodpercig előtte. Remélhetőleg egy órája mentettünk utoljára...).

Az apát után egy medál marad ránk...

Miután felvette a medált, mindenki hanyattdőlhet és vizsgálhatja a befejező képsorokat. Mivel nálunk van a Nagy Medál, a királyság lakóinak nyilvánvaló, hogy csakis mi lehetünk az elhunyt király elveszett gyermeke — ergo a királyság örökösei. Nagy ünneplés közepette sétálunk vissza Eralanba (de jó, hogy nem kell visszamenni!): nemesek és parasztok éljenzik az új High Kinget. Még Kaine barát is előkeveredik valahonnan az üdvözlésünkre, ami szép teljesítmény tőle — legalábbis ahhoz képest, hogy nemrég daraboltuk fel. Az általános eufóriát csak fokozza, hogy közeledésünk hírére Dariel régens egy pohár arzénnel oltja a szomját. Nagy vigasság, koronázás, amire különböző mágikus tárgyakat hurcolva megérkezik több mókás figura is (Irial főmágus, Heidric alkirály, stb.). Később a dolgok zavaros mesévé fajulnak, de lényeg az, hogy mindenki boldog, mert a **TIMES OF LORE**-t is le lehet formázni...

(Opsz! Majdnem elfelejtettük: attól függetlenül, hogy a leírást mi csináltuk, jár egy nagy adag köszönet **Klein András**, veszprémi és **Molnár Dániel**, debreceni olvasóinknak, akik szintén küldtek egy-egy frappáns leírást a játékhoz. A Ruined Temple és a Blasted Spot térképei az utóbbi úriembertől vannak. +athanx nekik!)

Az Alvilág Ura

Talán már idáig is feltűnt mindenkinek, hogy nemcsak a nyugati játékokkal foglalkozunk ezeken a bohó oldalakon: ha alkalmasint olyan hazai gyártmányú kalandjáték jelenik meg, amely a t. játékos szervezetét kicsit túlzottan megsinylené, természetesen annak is helye van a CoV-ban. Épp itt van egy: az **Alvilág Ura**, ami valószinűleg kellemes perceket fog a Rátkai-rajongóknak okozni. A programot egy **Olessák Róbert** nevű úriember követte el és előljáróban annyit kell elmondani róla, hogy tulajdonképpen egy másik — **'LORD OF THE HELL'** néven elterjedt — játék folytatása, melyben röviden a következők történtek: a főhős (egy egyszerű járókelő) egy verőfényes nyári délután éppen a Kada utcán (ha érdekel valakit: Budapesten, a X. kerületben van) lófrált, elmélyülten tanulmányozva a CoV legfrissebb számát, amikor rajtaütésszerűen elgázolta egy arra járó 185-ös autóbusz. (**Lehet, hogy abban a CoV-ban túl jó volt a levelezési rovat... — CoVboy**). Kettejük összecsapása a 185-ös fölényes győzelmével végződött és a játékos rövid agónia után exitált. A lelke leszállt az alvilágba, ahol az alvilág urától azt az ajánlatot kapta, hogy ha élve (épp most most halt meg...) kijut egy kitalált világból, akkor szabadon engedi, és nem kell a pokol örök tüzén szenvednie. Ez meg is történt — innen folytatódik ez a játék. Az Alvilág Ura ugyanis nem tartotta be az igéretét, és mégis a pokolba akarja száműzni a szerencsétlen flótást, aki azonban útközben megszökik és úgy dönt, hogy bosszút áll...

A játék kezelésére talán nem nagyon kell a szót vesztegetni, hiszen nagyrészt az eddigiekben megszokott módszeren alapul. Van azonban néhány újítás is:

— az iránytűn a zölddel jelzett irányok állandóan mutatják a lehetséges kijáratokat. Az irány röviditve is megadható és FEL/LE/KI/BE parancs is lehetséges.

— a **'CLR/HOME'** törli az input-sor tartalmát, a '← ' az utoljára kiadott parancsot hozza vissza.

— a parancsokat felszólító módban kell kiadni, pl. NYISD KI AZ AJTÓT A KULCCSAL, de a szórend teljesen szabad, tehát KULCCSAL NYISD KI AZ AJTÓT is működik. A kötőszók és a névelők általában elhagyhatók, ellenben figyelni kell a ragozásra, mert a ragozatlan főnév esetében a szövegértelmező úgy veszi, hogy a főnév tárgyesetben van. Ha az igéhez nincs főnév megadva, akkor a program rákérdez — ilyenkor elegendő már csak azt megadni.

Néhány szó a fontosabb parancsokról: A NÉZD (N-nel rövidithető) vagy VIZSGÁLD (V) szokás szerint helyszinleirást ad, főnévvel együtt valamilyen konkrét tárgyat vizsgálhatunk meg vele. A VEDD FEL VF-fel rövidíthető, a LISTA LI-vel vagy I-vel (ez eredményt és erőnlétet is ad %-ban á la Rátkai-stuffs). A SAVE/LOAD-műveletek **'F3'/'F5'** billentyűkhöz vannak hozzárendelve, az 'F1'-gyel feladhatjuk a játékot. Praktikus funkció a RAJZ KI/RAJZ BE: a lemezes verziónál nem kell megvárnunk a képek betöltögetését. (A lemezes és kazettás verzió annyiban eltér, hogy a kazettásban kevesebb kép van és sokkal rövidebbek az információk.) Az élőlényekkel való kommunikálásra a KÖSZÖNJ és a BESZÉLJ igéket használhatjuk, de a MONDD paranccsal konkrét dolgokat is közölhetünk az áldozatunkkal. Rendkívül "hasznos" jótanáccsal szolgál még a SEGÍTSÉG parancs is...

A játék folyamán az erőnk folyamatosan csökken 100 %-ról (ha elfogy, természetesen meghaltunk), növelése a megfelelő helyeken történő evéssel/ivással lehetséges (a Halál Vizénél például nem túl szerencsés lépés...). A másik kedves kis húzás, hogy az ördögök időnként ránktalálnak és rövid úton a börtönben találjuk magunkat. Az igazi játékos természetesen ezek után egyedül ül neki a megoldásnak és csak akkor pillant bele a most következő puskába, amikor már teljesen elakadt...

A játék elején éppen kitépjük magunkat a minket kisérgető három ördög szorításából, azután fejvesztve menekülünk egy sötét erdőn keresztül. Végül egy kis házikóra bukkanunk, ahol utolsó erőnkkel beesünk az ajtón és ájultan elterülünk a földön. Másnap reggel térünk magunkhoz. Körülnézve a szoba közepén egy páncélszekrényt látunk, a falon pedig egy festményt, ami az Alvilág Ura kastélyát ábrázolja. Kezdjük a vizsgálódást tehát a széffel (V PÁNCÉLSZEKRÉNY). Úgy látszik zárva van, ami mindenkit arra sarkallhat, hogy lelkesen kinyissa (NYISD SZEKRÉNYT). Lelkesedésünk mindjárt le is lohad, mert a páncélszekrény csak egy hatjegyű kódra hajlandó kinyílni. Próbálkozhatunk bármilyen hatjegyű karaktersorozattal, de pármillió próbálkozás után inkább úgy döntünk, hogy ezt későbbre halasztjuk. (A kód egyébként minden játékban változik).

A kunyhóból két irányban lehet kimenni: a kertbe vagy keletre, a faajtón át. Maradjunk az utóbbinál (K). Mivel az ajtó csukva van, nem árt előbb kinyitni. A ház kamrájában találjuk magunkat, ahol egy adag étel vár itt ránk (VF ÉTELT). A szemközti falon egy széles fapolc tartózkodik (V POLC — 1 %). Egy üveget találtunk (VF ÜVEGET), amelyet közelebbről megvizsgálva egy cimkét találunk: *'Benzin. Fokozottan tűz- és robbanásveszélyes!'* Egy üveg benzin rendkívül sok mindenre használható, például az ortodoxtól kissé eltérő eljárás: 'IDD BENZINT' — és már tölthetjük is vissza az utolsó kimentett állást (később talán jobb ötletünk is támad). Mivel egyelőre az itt található rács és csapóajtó közül egyiket sem tudjuk kinyitni, tolassunk vissza a szobába, onnan pedig ki a kertbe.

A kertet sűrű erdő veszi körül, ami északkelet felé folytatódik. A fűben tűz nyomaira lelünk (V TŰZ), ami pillanatnyilag még csak parázslik. Megpróbálhatunk segiteni rajta (FÚJD PARAZSAT) ráönthetjük a benzint, de egyik manővernek sincs túl sok eredménye. Inkább haladjunk tovább a kert végébe (ÉK). Itt egy sufni és egy varázsló álldogál, kettejük közül az utóbbi az érdekesebb (V VARÁZSLÓ). Két dolgot tehetünk vele: megpróbálhatjuk megölni (kellemes halálban lesz részünk) vagy társaloghatunk vele egy sort. Először is talán köszönjünk neki (KÖSZÖNJ VARÁZSLÓNAK) *'Üdv'* — feleli tömören. (BESZÉLJ VARÁZSLÓVAL) Erre már egy kicsit hosszabb szöveg iródik ki: barátunk kitalálhatta, mi járatban vagyunk, mert közli velünk, hogy ha az Alvilág Urát akarjuk legyőzni, akkor előbb az erejét kell megsemmisitenünk, ami egy sasfészekben leledzik — de addig még nagyon sok dolgunk lesz. További társalgásra nincs lehetőség, mert a mágus fogja magát és eltűnik. Mehetnénk is a sufniba — ha nem lenne zárva az ajtó. Persze ezen könnyen segithetünk (RÚGD AJTÓT —2 %). Bent egy íjat látunk a falhoz támasztva (VF ÍJAT). Egyéb látnivaló hiján rögtön távozhatunk is. Induljunk el az erdőben, mondjuk kelet felé. Egy terjedelmes, szúrós málnabokor elé érkezünk. Megvizsgálva kiderül, hogy a belsejében sok a málna, tehát következő lépésünk egyértelmű (BE). Egy kalapács hever a bokor mélyén. Miután felvettük, törődhetünk egy kicsit a hasunkkal is (EGYÉL MÁLNÁT). Ez jó húzás volt a részünkről, mert az erőnk mindjárt felment 100 %-ra. (Ide egyébként bármikor visszatérhetünk falatozni, a málna soha nem fogy el). A bokorból kimászva és keleti irányban továbbhaladva rövidesen egy félelmetes temetőbe érünk.

A temetőre állandó sötétség borul (V TEMETŐ) és rideg sírok vesznek körül bennünket (V SÍR). Északra egy utat látunk, dél és kelet felé a temetőt. Maradjunk továbbra is a keleti iránynál, így eljutunk a temető végébe, ahol egy kripta áll. Ennél tovább már nem tudunk menni, mert egy magas kőfal állja el utunkat. A falat vizsgálva egy kis rácsos ablakot fedezünk fel. Folytatjuk a vizsgálódást a kriptával (V KRIPTA): a tetején egy keresztet látunk, bejárat gyanánt pedig egy nagy kapu szolgál (V KAPU). A kapun egy elmés versike áll (OLVASD SZÖVEGET): *'Vizsgáld a keresztet és használd az eszedet!'*, Jó (V KERESZT). A keresztén három nulla látható, mellettük pedig egy nyitott kapu képe. Ez utóbbi nyilván a kripta kapujára vonatkozik, de mi lehet vajon az a három nulla...? (**Másfél illemhely — CoVboy**) Egyelőre ezt jótékony homály fedi.

Északkelet felé egy vulkán lábához érkeztünk, innen nyugatra pedig egy út kanyarog. Egy nagy szikla áll itt (V SZIKLA), amibe egy kard van beleszúrva. Megpróbálhatjuk kihúzni, de sajnos meg sem mozdul. (**Talán Arthur néven kellett volna bejelentkezni a játékba... — CoVboy**) A tűzhányó tetején (FEL) egy ingatag kötömb áll, ami nyilvánvalóan alig várja, hogy lelökjük... (LÖKD KÖVET — 3%). A szikla begurul a vulkánba, ami robbanást és némi lávaömlést eredményez. Ha sokáig ácsorgunk itt, akkor előbb-utóbb minket is elönt a langyos láva, ami nem túl egészséges dolog. Jobb, ha lesétálunk innen (LE), ahol érdekes meglepetésben lesz részünk: a lávafolyam szépen megolvasztotta a sziklát és a kard hangos csattanással esik a földre (VF KARDOT).

Az út nyugat felé vezet tovább. Előbb-utóbb egy kőépület elé érkezünk. Bemenni természetesen nem tudunk (zárva az ajtó), de mivel a teteje éppen karnyújtásnyira van, felmászhatunk rá (MÁSSZ FEL — 4%). A tetőn egy söröskupára lelünk (**Hoppá-hoppá! — CoVboy**). Miután magunkhoz vettük, másszunk LE. Az úton visszafelé indulva kellemetlen történés következik: alig egy-két lépés megtétele után összefutunk egy ördöggel, aki egy igen kevéssé bizalomgerjesztő vasvillát lóbál a kezében.

Megtámadni nem érdemes, mert a harc folyamatosan csökkenti az erőnket és a végén mindenképpen mi húzzuk a rövidebbet. Megpróbálhatjuk néhány szép szóval megnyerni (BESZÉLJ ÖRDÖGGEL), de csak annyit érünk el vele, hogy foglyul ejt bennünket és már benn is vagyunk a börtönben (5 %).
Nézzünk körül egy kicsit (V BÖRTÖN). Az ablak sajnos zárva van, tehát ismét a brutális módszerrel nyitunk utat magunknak (TÖRD ABLAKOT — 6%). Máris meglóghatunk (KI). Hopp! Hiszen a temetőbe jutottunk. Nem baj, most már legalább tudjuk, hogy mi az az ablak a falon. Az eddigiekből levonható az egyszerű következtetés: az úton nem ajánlatos sokáig tartózkodni, mert az ördögök előszeretettel bóklásznak arra (az erdőben és a temetőben is összetalálkozhatunk velük, de ott ritkábban). A másik ilyen kellemes hely a kocsma: itt elég 3-4 lépésnyi időt eltölteni, és már visznek is (biztos antialkoholisták). A temetőből tehát ne menjünk vissza az útra, hanem vágjunk át az erdőn nyugat felé.
Nemsokára megérkezünk egy mély tó keleti partjára (a kőépülettől délre), ahol egy csónak ringatózik a vízen. A csónakba beleülhetünk — aztán mindjárt ki is mászhatunk belőle, mert nincs evezőnk. Kíváncsi ússzhatnak egyet a tóban. A kíváncsi természetű emberek rögtön meg is győződhetnek a régi közmondás igazáról: *'Aki kíváncsi, hamar megöregszik. Vagy fiatalon meghal...'* A tóban ugyanis hemzsegnek a piranhák. Dél felé továbbhaladva viszont egy sűrű nádasra bukkanunk, ami elállja a továbbvezető utat — mindaddig, amíg egy kicsit meg nem ritkítjuk (VÁGD NÁDAT KARDDAL — 7%). Átjutni ugyan nem tudtunk rajta, viszont találtunk egy evezőt (VF EVEZŐT), ami később jól fog jönni a csónakhoz.
Folytassuk az utunkat dél felé. Egy száraz sivatagban találjuk magunkat, homok homok hátán. Valamerre egy torony magaslik a távolban, de nem tudjuk megállapítani, hogy merre van... **(Szerintem délre. Az egy délibáb — CoVboy)** Kísérletezhetünk különböző irányokkal, de sosem fogunk eljutni oda (legalábbis nem gyalog). Menjünk inkább kelet felé, ahol egy füves dombot látunk (D). A dombot dús növényzet borítja és egy barlang vezet a belsejébe. Ide természetesen minden kezdő játékos gyanútlanul besétál — a tapasztalt játékos pedig kezdő korában már beleesett egyszer a bejáratnál tátongó gödörbe... A gödrök kimondottan érdekes természeti képződmények (V GÖDÖR — 8%), különösen azért, mert egy kialudt fáklyára szoktunk bukkanni bennük (VF FÁKLYÁT). A beleesés helyett inkább úgy döntünk, hogy a gödröt célszerűbb átugrani (UGORJ — 9%). A barlangban elég dús az élet, ami az itt csörgedező pataknak köszönhető — ez az Élet Vize. Igen kellemes dolog, mert minden IGYÁL VIZET parancsra 7 %-kal növelhetjük az erőnket belőle. Miután ismét teljesen fittek vagyunk, mehetünk vissza az erdőbe (KI, É, É, NY, D).
Itt egy magas fa áll és alig várja, hogy az időnként erre vetődő kalandjátékosok felmásszanak rá (FEL). A fán — szinte hihetetlen, de — egy faágat látunk. **(Szép dús fa... — CoVboy)** Ez nem nagyon akar magától a tárgyaink közé kerülni, következésképp le kell vágnunk (VÁGD FAÁGAT KARDDAL — 10%). Friss szerzeményünket a kertben (LE, DNY, K) mindjárt fel is használhatjuk: meggyújthatjuk vele a tüzet. Ehhez először is rá kell dobnunk (DOBD ÁGAT TŰZRE — 11%), majd egy kis kezdőlökést kell neki adnunk (FÚJD TÜZET — 13%). A tűz rövidesen vidáman lobog. Ez rögtön eszünkbe juttatja, hogy van nálunk egy működtetésre váró fáklya is (GYÚJTSD FÁKLYÁT — 14%). Két legyet ütöttünk egy csapásra: egyrészt most már van mivel gyújtogatnunk, másrészt pedig látunk a sötét helyeken. Ennek örömére újabb erdei sétát teszünk (D, K). Itt egy tisztáson egy órára lelünk (VF ÓRÁT), ami az órák szokása szerint a pontos időt hivatott jelezni. A tisztás közepén ezenkívül egy lejárat vezet lefelé, de — hogy ne legyen túl egyszerű az életünk — be van deszkázva. Nem baj, egy kis gépeléssel gyorsan szabaddá tehetjük az utat (ÖNTSD BENZINT DESZKÁKRA — 15% és GYÚJTSD BENZINT — 16%). Lemenve egy kis szobába kerülünk, ahonnan délre ajtó vezet tovább. A földön valamilyen mag hever (VF MAGOT). Ha megvizsgáljuk, kiderül róla, hogy egy narancsmag (gyaníthatóan FIDESZ-esek jártak erre). Az ajtót egyelőre hagyjuk békén, inkább slattyogjunk vissza a dombhoz (DK, D, D — gödörbe nem beesni!), hogy megtölthessük frissen kiürült folyadéktároló eszközünket az Élet Vizével (TÖLTSD ÜVEGET — 17%).
Most kertészkedni indulunk (KI, É, ÉNY, K, ÉK). Megint a kert végében vagyunk, ahol ugyan már jártunk egyszer, de akkor elfelejtettünk talajvizsgálatot tartani. Ezt most bepótoljuk (V TALAJ), s így megtudjuk, hogy 'jó termőföldnek látszik'. Tehát valószínűleg alkalmas egy narancsmag elhelyezésére (ÜLTESD MAGOT — 19%). Több is, mint alkalmas, ugyanis a magból nyomban egy kis palánta fejlődött! Ha még most némi Élet Vizével is ellátjuk (LOCSOLD NÖVÉNYT — 20%), egy teljes narancsfát sikerül generálnunk (persze a Halál Vizével is megöntözhetjük a palántát, de annak negatív eredménye lesz...) **(Inverz palánta? Befelé nő? — CoVboy)** Vizsgáljuk meg közelebbről alkotásunkat (V FA — 21 %), és már szüretelhetjük is munkánk gyümölcsét (VF NARANCSOT). Valószínűleg mindenki fejében megfordult, hogy megegye — ennek semmi akadálya, csak később még szükség van rá.
Itt az ideje, hogy foglalkozzunk a kripta rejtélyével is. Menjünk oda (mindig csak kelet felé). Ördögi (csak ne nagyon emlegessük, mert megjelenik és visz a börtönbe) logikánkkal kikövetkeztethetjük, hogy a keresztre írt három nulla nem mást jelent, mint egy időpontot! Mivelhogy egy éjszakai sötétségbe borult temetőben járunk, természetesen az éjfél jut eszünkbe róla (0 óra, 0 perc, 0 másodperc!). Első dolgunk tehát egy V ÓRA. Miután megtudtuk a pontos időt (szerencsés esetben negyed órája volt éjfél...), nincs más dolgunk, mint rendületlenül kiadogatni a VÁRJ parancsot — egészen éjfélig (minden lépés 15 percet jelent). Közben majdnem biztos, hogy legalább egyszer megyünk a dutyiba (23.45-kor...) — de ez ne zavarjon senkit, hiszen a börtön itt van a szomszédban. Végül is a *"Türelem kriptát terem"* szólás alapján éjfélkor egyáltalán nem váratlan dolog történik: a kripta kapuja csikorogva kitárul, és mi beléphetünk rajta... (BE — 23%). Egy sötét sírkamrába kerülünk, ahol a fáklyának (és a holdfénynek) köszönhetően látunk is valamit: egy kőlapot a földön. A szemközti fal előtt barátságos csontvázak heverésznek, melyek a V CSONTVÁZ parancs kiadása után furcsán mozgolódni kezdenek... Mivel ez nem kelt túlzottan kellemes érzeteket bennünk, jobban tesszük, ha gyorsan továbbállunk innét. Erre kiválóan alkalmas eszköz például a kőlap — csak rá kell lépni (ÁLLJ KŐLAPRA - 24 %). A kőlap átfordul a súlyunk alatt és mi zuhanunk a mélybe, a föld alá... (Ha esetleg valami mással töltenénk el az időt a kriptában, akkor csontváz-eledel válik belőlünk.)
Viszonylag simán landolunk egy föld alatti teremben. Keletre egy ajtó, délnyugatra egy másik terem nyílik, a földön pedig egy zöld kristályszobor álldogál (VF KRISTÁLYSZOBROT). A leírás semmi érdekességet nem tartalmaz — efeletti mérgünknek a szobor átalakításával adunk (TÖRD SZOBROT KALAPÁCCSAL — 26%). Na tessék: egy aranykulcsot találtunk benne!...
Itt már semmi dolgunk, mehetünk tovább kelet felé. Mielőtt benyitnánk az ajtón, legyünk illedelmesek, és kopogtassunk be (KOPOGJ AJTÓN). *'Szabad!'* — szól ki egy hang. Nagyszerű (NYISD és K). Egy pókhálóval díszített szobába lépünk be, ahol egy csuklyás szerzetest pillantunk meg (KÖSZÖNJ SZERZETESNEK). *'Dicsértessék!'* - mondja. Aha. Akkor próbáljunk talán valami mélyebb értelmű kommunikációba kezdeni vele (BESZÉLJ SZERZETESSEL). Elpanaszolja, hogy szerinte túl alacsony létszámú a demokratikus ellenzék az Alvilágban és a segítségünket kéri (BESZÉLJ SZERZETESSEL — 27%), mire *Ralph de Bricassairt* atya barátsága jeléül egy megszentelt fakeresztet adományoz csekélységünknek. Azt mondja, ez megvéd a gonosztól. Indulhatunk is vissza az előző terembe, majd onnan délnyugatra. Egy kőlépcső alján állunk, fejünk felett egy csapóajtó-szerű képződmény látható. Nyissuk ki, azután sétáljunk fel a lépcsőn. Hoppla! Visszajutottunk a kamrába — itt volt az a csapóajtó a földön!
Mivel most már van fakeresztünk, elmehetünk meglátogatni zombi barátunkat a temető déli részén. Mint minden más — hozzávetőlegesen — élő lénnyel, vele is három dolgot tehetünk: megvizsgálhatjuk, megtámadhatjuk, vagy beszélhetünk vele. Mindhárom elég szórakoztató, de végül mindenképpen meghívást kapunk egy vacsorára — természetesen mi leszünk a fő fogás... Ha megpróbálunk elmenni, akkor is ugyanez történik. A legjobb, ha mi vesszük kezünkbe a kezdeményezést és gyorsan átpasszoljuk neki az imént kapott fakeresztet (ADD KERESZTET ZOMBINAK — 28%). Erre rémülten felüvölt, elhajítja a kezében tartott fejszét és fejvesztve elmenekül. A fejszét rögtön fel is vesszük (VF FEJSZÉT), hogy aztán rendeltetésszerűen használatba vegyük (NY, NY, D). Visszaértünk a nagy fához az erdőben, ahol most favágót fogunk alakítani (VÁGD FÁT FEJSZÉVEL — 29%). A fa mélyreható változáson megy keresztül (V TUSKÓ) és a maradványokban egy lejáratot vehetünk észre (LE). A sötét kis földalatti üregben egy ásó van a

sarokba állítva — most már ez is a becsületes megtaláló tulajdonát képezi (VF ÁSÓT).
Ennyi izgalom és fáradozás után lassan itt az ideje a tízóráinak az innen északkeletre levő málnabokornál. Miután bemálnáztunk, menjünk ki észak felé az útra, majd tovább északra, ahol egy újabb barlangi patakhoz lesz szerencsénk (V PATAK). Ez a Halál Vizét tartalmazza. Vigyünk magunkkal ebből is egy keveset (TÖLTSD ÜVEGET — 30%) és sétáljunk vissza a tóhoz, ahol a csónak már türelmetlenül várja, hogy gondjainkba vegyük.
A csónakba beszállva (ÜLJ CSÓNAKBA) kellemesen ringatózunk, de ez egy idő után unalmassá válik, így egy kis evezéssel dobjuk fel magunkat (EVEZZ — 31%). A tó közepén levő szigetre jutunk. A sziget elég kopár, látszólag nincs rajta semmi. Éppen ezért nem is tudunk mást megvizsgálni, mint a földet (V FÖLD). Igencsak furcsa itt a föld... Hm. Mintha nemrég szereztünk volna egy ásót (ÁSS — 32%). Szokás szerint egy lejárat bukkan elő, tehát ismét alászállunk (LE). Kellemes élmény ér bennünket: térdig érő mocskos vízben landolunk egy sötét földalatti üreg mélyén. Egy nyílvessző heverészik a földön, felvételével teljessé tehetjük íjász felszerelésünket. Visszamászni azonban nem tudunk, úgyhogy azt hihetnők, zsákutcába kerültünk. Szerencsére nem így van, ugyanis a falakat nézegetve (V FAL) kiderül, hogy *'Az egyik fal elég rozogának látszik'*. Több se kell nekünk, mindjárt ki is döntjük (DÖNTSD FALAT — 33%), mire a keletkezett lyukon át nyomban betör a tó vize és elönti az egész üreget. Ez igen örömteli esemény: mindjárt megfulladunk és nincs több gond ezzel a játékkal...
Ússzunk ki gyorsan a tó fenekére. Ringatózó vízinövényeket látunk magunk körül, az iszapban pedig egy ezüstpénz hever. Van egy apró kellemetlenség is — újból összefutottunk a derék piranhákkal. Ha úgy döntöttünk, hogy nem vesszük figyelembe őket, inkább gyorsan felszedjük a pénzt, akkor mohóságunk áldozatai leszünk: ismét csak ebéd válik belőlünk... Először tehát a piranhákkal foglalkozunk: mivel már amúgy is elég nedvesek, tovább fokozzuk ezt az állapotot. Mégpedig oly módon, hogy meglocsoljuk őket a Halál Vizével (ÖNTSD VIZET — 34. Ez gyors halpusztulást okoz. Most már felvehetjük az ezüstpénzt (VF PÉNZT), azután távozhatunk, mielőtt még megfulladnánk (FEL). Evezzünk vissza a partra, majd sétáljunk el újból a temetőhöz.
A temető déli tájékán (ahol a zombival találkoztunk) körülnézve megállapíthatjuk, hogy az innen északra elhelyezkedő börtönt határoló kőfal itt is folytatódik. Megvizsgálva a falat, azt vesszük észre, hogy mélyebe n van süppedve a laza földbe. Mivel itt is furcsának találjuk a földet, ismételten áskálódni fogunk (ÁSS — 35%). Nahát: ez is szamovár, izé, lejárat (LE). Egy sötét átjáróban vagyunk a kőfal alatt, keletre jutunk ki egy rétre. A rétről északnyugatra fekszik a tűzhányó, kelet felé pedig egy kis faluba jutunk (K). Kezdjük a terepfelderítést mondjuk a déli iránnyal. Egy kocsma bejárata előtt állunk, de nem tudunk bemenni a zárt ajtó miatt (NYISD AJTÓT). *'Hogyan?'* — érdeklődik a program. Hát a kilinccsel (NYOMD KILINCSET — 36% és BE). A kocsmában székeket és asztalokat látunk, valamint egy bárpultot, amire a kocsmáros támaszkodik. Vegyük szemügyre közelebbről (V PULT — 37%). Egy kés hever a pulton. Természetesen ezt sem hagyjuk itt (VF KÉST), de csevegjünk egy sort a házigazdával is (BESZÉLJ KOCSMÁROSSAL). Azt mondja, szívesen a haverunk lenne, ha szeretnénk a sört. **(Ez az akadály leküzdhetőnek tűnik... — CoVboy)** Dumáljunk vele még egy kicsit, mire elkezd beszélni nekünk holmi söröskupagyűjteményről. Hát, ha csak ez kell neki, adhatunk éppen egyet... (ADD KUPÁT KOCSMÁROSNAK — 38%). Ennek nagyon megörül és egy tűt ad érte cserébe. A kocsmában sör is van, jókat lehet belőle kortyolni (minden ivás +40 % erő). Mikor már harmadszorra próbáljuk kiadni az IGYÁL SÖRT parancsot, a program az után érdeklődik, hogy nem esünk-e túlzásokba?...
A kocsmai műsort valószínűleg csak több felvonásban tudjuk eljátszani, mert 3-4 lépésenként bejön egy ördög és elcipel a börtönbe (kitartó fajta...). Ilyenkor lehetőleg ne rohanjunk rögtön vissza a kocsmába, mert itt újabb ásatások elé nézünk (ÁSS — 39%). Egy régi palackot találtunk, amihez természetesen a szellem is mellékelve van — ezt egyelőre még ne nagyon bolygassuk, egyszerűen csak vigyük magunkkal (VF PALACKOT). Öngyilkos hajlamú játékosok még feltétlenül próbálják meg felgyújtani a szalmát...
Miután a kocsmában végeztünk, frissen szerzett késünket mindjárt fel is használhatjuk egy narancshámozás erejéig (VÁGD NARANCSOT KÉSSEL — 40 %), így egy kristálygömbbel leszünk gazdagabbak. A faluban keletre egy malmot és egy hozzá tartozó folyót találhatunk - ide majd később visszatérünk. Most inkább tegyünk egy újabb ártalmas látogatást szent életű ismerősünknél. Ha egy percre kölcsönadjuk neki a nyílvesszőnket (ADD NYILAT SZERZETESNEK — 41 %), akkor megszenteli és visszaadja. Nemsokára ez menti meg az életünket... Miután ez is megvan, menjünk a hegy kapujához (az uttól északra). Itt található Sólyomszem, a vak koldus. **(Milyen frappáns név! — CoVboy)** Először is köszönjünk neki illedelmesen (KÖSZÖNJ KOLDUSNAK): *'Szánj meg, kérlek!'* — mondja — *'Jó tett helyébe jót várj!'* A SZÁND KOLDUST nem hoz semmi eredményt, tehát inkább folyósítsunk neki némi hitelt (ADD PÉNZT KOLDUSNAK — 42%). Erre hálásan felvilágosít arról, hogy a labirintusban forduljunk mindig bal kéz felé. Más tárgyat is odaadhatunk neki: szépen zsebrevágja... (ez egyébként vonatkozik az összes többi élőlényre is). A kapu egyelőre zárva van, de ezen könnyen segíthetünk (NYISD KAPUT ARANYKULCCSAL — 43% és É). Végeláthatatlan labirintusban bolyongunk a hegy gyomrában. A koldus-recept szerint az angol KRESZ-szabályok lépnek életbe — balra tarts! (ÉNY, NY, DNY, D, DK, K, ÉK, É). Ekkor bejutunk az útvesztő közepébe. Itt hatalmas kőoszlopok tartják a mennyezetet, továbbá valami fény is szűrődik be fentről. Nézzük meg, mi az (FEL). Egy hasadékon keresztül kiérünk a szabadba. Kopár hegycsúcson állunk, ahol hideg szél süvít a zord sziklák között. Ezenkívül észrevesszük, hogy éppen egy hatalmas sasfészek kellős közepén álldogálunk. Itt van egy sastojás is — csak nem erről beszélt a játék elején a varázsló?! Dehogynem. Csak azt elfelejtette megmondani, hogy a tojáshoz egy barátságtalan sas is hozzátartozik. Ha sokat álldogálunk itt, akko elég gyorsan eltakarít innen bennünket. Ezt megelőzendő mindjárt lőjük is le a megszentelt nyílvesszővel (LŐDD SAST ÍJJAL — 45%). Hm, most kellene megsemmisíteni a tojást. Megpróbálhatjuk felvenni — ebben az esetben derült égből villámcsapásként fog érni minket a felismerés, hogy nem ez a helyes módszer... Jobban tesszük, ha itt helyben lágytojást csinálunk belőle (TÖRD TOJÁST KALAPÁCCSAL — 46%). Egyetlen csapással szétloccsantjuk, és az erő narancsvörös lángcsóva kíséretében távozik belőle . Nagyszerű. Már majdnem a játék felénél tartunk... Mielőtt továbbállnánk, azért még nézzünk körül egy kicsit (KUTASD SASFÉSZKET — 48%). Egy kihullott sastollat találunk (VF TOLLAT), és már mehetünk is tovább (ÉK, K).
Egy furcsa templomhoz érkezünk a hegyek között. Valóban elég furcsa, ugyanis ha megnézzük (V TEMPLOM), egy fordított keresztet látunk a tetején, a falra pingálva pedig egy 666-os számot... Már ebből is sejthetjük, hogy hova kerültünk, de ha elolvassuk a kapura kiírt szöveget (OLVASD FELIRATOT), akkor gyanúnk beigazolódik: *'Gondold meg, kalandor, mielőtt belépsz ide, mert ez a Sátán temploma...'* - mondja az írás. Hmmm... BE. Nem mentünk be, mert zárva van a kapu. Talán jelezni kellene az érkezésünket (KOPOGJ KAPUN — 49%), mire valaki kaput nyit nekünk, és végre beljebb kerülhetünk. A templomban mindjárt egy széles kőoltárral nézünk farkasszemet, ami mellett két vaskor gyertyaszál meredezik. Az oltáron (V OLTÁR) vérfoltokat találunk (V VÉR). Hiszen ez emberi vér! És ráadásul még friss... Brrrrrrr! Mivel már kezdünk félni a sötétben, csináljunk egy kis fényt (GYÚJTSD GYERTYÁKAT) és lőn világosság. A hirtelen támadt fényben egy vékony rést veszünk észre az oltár alján. Valahogy ki kellene tágítani... (TOLD OLTÁRT — 50%). A rés egy sötét üreggé tágul, ahova be lehet mászni (LE). Az üregben egy csáklya tartózkodik, amely már a miénk is (VF CSÁKLYÁT). Most már ideje lenne felfelé is terjeszkedni egy kicsit. A plafonból egy létra alját látjuk kilógni, de sajnos nem érjük el, mert túl magasan van. Ha felmásznánk az oltárra, talán közelebb kerülhetnénk hozzá (MÁSSZ FEL). Még mindig túl messze van, de egy ugrással már könnyen elérhetjük (UGORJ). Hopp! Felugorva elkaptuk a létra alját. Továbbmászva feljutunk a templom tornyába. A tető cserepekkel van kirakva és néhány erős gerenda tartja. Egy súlyos harang lóg le róla, mely 'komótosan himbálódzik a szélben' — akárcsak az itt repkedő denevér. Ez utóbbit egy gyors mozdulattal rögtön el is kapjuk (VF DENEVÉRT), hogy még azon frissiben nekiláthassunk a feltrancsírozásának (VÁGD DENEVÉRT KÉSSEL). Csak úgy mellesleg állatkínzónak neveznek minket... Tényleg nem szép dolog az élveboncolás — előbb tehát tekerjük ki a nyakát szegény párának (ÖLD DENEVÉRT — 51%) és csak utána álljunk neki felszeletelni. **(Na, így már mennyivel humánu-**

sabb... — CoVboy) Amint szétvágjuk, egy kis rézkulcs fordul ki belőle (52 %). Quasimodo-emlékkoncert következik: harangozunk egy jót (KONGASD HARANGOT — 53%). Rövid kongatás után megjelenik a Sátán személyesen. Elég csak ránéznünk (V SÁTÁN) és máris remegni kezd a térdünk a félelemtől. Szedjük össze magunkat és próbáljunk szót érteni vele (BESZÉLJ SÁTÁNNAL). 'Kedvesen' érdeklődik, hogy mit akarunk tőle. Áh, semmit, épp csak erre jártunk!... Szerencsére velünk van a kristálygömbünk is, amit most megdörzsölünk (DÖRZSÖLD KRISTÁLYGÖMBÖT — 55%). A gömbből hirtelen valami természetfeletti sugárzás indul a sátán felé és megtöri az erejét. Egy darabig nyugtunk lesz tőle... *'Legyőztél'* — mondja és átnyújt a számunkra egy 3M-es floppy disket. Természetesen elfogadjuk a hadisarcot (VF LEMEZT). Itt még elszórakozunk egy darabig: a tető egyik gerendájáról kiderül, hogy lazának tűnik! Hohó — HÚZ GERENDA! Azonnali eredmény: fejünkre szakadt a tető. Töltsük vissza az utolsó kimentett állást, és döntsünk inkább úgy, hogy a gerendák helyett a tetővel foglalkozunk (V TETŐ). Az egyik cserép ki van lazulva... Tegyük félre frissen szerzett rossz tapasztalatainkat és gyártsunk egy kijáratot (LÖKD CSEREPET — 56 %). A cserép elgurul, mi pedig a keletkezett nyiláson át kimászhatunk a tetőre (FEL).
A tetőn állunk és egy csomó felhőt látunk magunk körül. Ha bármelyik irányban elindulnánk, akkor a szabadesés kellemes érzését tapasztalnánk — aztán kitört nyakkal landolnánk a templom tövében. Tehát tovább felfelé. Csodálatos élményben lesz részünk - fent suhanunk a felhők között! A nagy suhanás közben egyszer csak meglátunk magunk alatt valamit, ami úgy néz ki, mint egy épület. Nézzük meg, mi az (LE). Egy vöröses színű kristálytömbökből épített torony tetején találjuk magunkat, alattunk a mélyben a sivatag végtelenje terül el. Hm, ismerős a környék... (LE) A torony belsejében található szobában az emelvényen fekvő nyitott könyv vonja magára a figyelmünket (VF KÖNYVET). Ha elolvassuk (OLVASD KÖNYVET), érdekes információra lelünk: *'Ez a Könyv a Nagy Mágus hívószava — a megfelelő helyen, a megfelelő időben...'* Hm. Most már talán a távozáson kellene törni a kobakunkat. Mivel a szobának négy fala van, vizsgáljuk meg az egyiket (V FAL). Az egyik pontján egy kis kerek lyukat veszünk észre. Ebben egy tű pont beleférne... (DUGD TŰT LYUKBA — 57%). A következő pillanatban fényes villanás kíséretében már le is teleportáltunk a sivatagba.
Sétáljunk el a falu keleti végében álló malomhoz, ahol újfent dühönghetünk, hogy milyen sok ajtó van ebben a játékban. A nyitás a szokásos módon (TÖRD AJTÓT FEJSZÉVEL — 59%). Építő jellegű tevékenységünk nyomán szabaddá vált az út, bemehetünk a malomba (BE). A helyiség közepén egy asztalt látunk, rajta pedig egy számítógépet és egy lemezegységet. Nem tudjuk kié lehet és mi célból vannak itt, mindenesetre fenntartunk magunknak egy kis gépidőt. Ha megnézzük a gépet, többek között kiderül róla, hogy ki van kapcsolva. Netán üzembe kellene helyezni (KAPCSOLD BE A SZÁMÍTÓGÉPET). Hasonló sors vár a floppy-ra is (KAPCSOLD BE FLOPPYT). A lemezről csak úgy tudunk tölteni, ha benne van a meghajtóban, tehát TEDD LEMEZT FLOPPYBA következik (60 %). Végre megkezdhetjük munkánkat a géppel (HASZNÁLD GÉPET — 61%). Először talán köszönjünk neki (HELLO). WELCOME TO THE C64 BASIC SYSTEM — írja ki a program. Aha, BASIC-utasításokat kell kiadnunk. Kezdjük egy ritkán használttal (LOAD), majd egy másik egzotikum következik (RUN — 62 %). A gép egy hatjegyű kódot ír a képernyőre (írjuk fel, mert játékonként változik). Miután kiléptünk ('**RETURN**'), loholjunk el a házba, ahol a páncélszekrény kinyílik és egy piros rózsa tárul örvendező szemeink elé (VF RÓZSÁT).
Ezek után látogassunk el újból a tisztásra, illetve az ott lévő földalatti szobába (ahol a narancsmagot találtuk). Innen délre egy ajtó vezet, ami az ajtók jó szokása szerint zárva van. Ez nem jelenthet akadályt egy ilyen rettenthetetlen kalandornak (KOPOGJ AJTÓN — 64%). Az ajtó kivágódik és egy kedves nyugdíjas kerül elő. Géppisztollyal a kezében... A következő lépésben hanyag eleganciával szitává is lő. Az idős úr a játék első részéből csöppent ide, ahol véletlenül áldozatul esett nekünk és ezért most egy kicsit neheztel ránk. Egy bizonyos rózsa miatt kellett távoznia az árnyékvilágból — szolgáltassuk vissza neki (ADD RÓZSÁT ÖREGNEK — 65%). *'Visszahoztad a rózsámat! Rendben van, megkímélem az életed!'* - mondja az öreg. Úgy tűnik, nem vette zokon, hogy utolsó találkozásunkkor megöltük. Derék bácsi.

Bemehetünk a másik szobába (D), ahol mindössze egy ágy alkotja a berendezést. Vegyük szemügyre (V ÁGY — 66%) és egy párnát látunk rajta heverni (VF PÁRNÁT). Rögtön meg is nézhetjük, hogy mi van benne (TÉPD PÁRNÁT — 67%) — egy tekercs kötél kerül a kezünk ügyébe. Ezzel azonban még nem végeztünk, mert az ágy alatt is találunk valamit (HÚZD ÁGYAT — 68%), méghozzá egy kürtöt. Miután felvettük, mindjárt próbáljuk is ki (FÚJD KÜRTÖT). *'Ah! Valami borzalmas üvöltés tör elő a kürtből!'* — jelzi a program. Ez a kürt igen hasznos dolog, mert így mostantól már nem jelent problémát, ha egy ördöggel hoz össze a sors: egyszerűen csak kürtöljünk neki egyet és már menekül is árkon-bokron keresztül... Néhány más élőlényre is hasonló hatást gyakorol (ki lehet próbálni a szerzetesnél és a kocsmárosnál is).
A következő úticélunk megint a ház lesz, de most nem a szobában, hanem a kamrában fogunk tevékenykedni. Itt van egy rács a mennyezeten, ami eddig ellenállt minden nyitási próbálkozásunknak. Ennek az áldatlan állapotnak most a kötél segítségével fogunk véget vetni (KÖSD KÖTELET RÁCSHOZ — 69%). Ezután már csak egy erőteljes mozdulatra van szükség (HÚZD KÖTELET — 71%) és a rács nagy reccsenéssel kiszakad a helyéből. Megnyílt az út a padlásra, ahol egy vasrúdhoz lesz szerencsénk (VF VASRUDAT). Menjünk vissza a kamrába és távolítsuk el a falról a fapolcot (TÖRD POLCOT — 73%). Nagyszerű felfedezés: a polc mögött egy acélkulcs volt elrejtve! Vegyük magunkhoz ezt is, aztán bátran menjünk ki az útra (a kürt birtokában már nem kell félnünk az rdögöktől), majd végig nyugatra, a kőépület elé.
Mostanáig nem tudtunk ide bejutni, de már van három különböző kulcsunk is, amivel megkísérelhetjük kinyitni az ajtót. Egy idő után kiderül, hogy a rézkulcs passzol a zárba (NYISD AJTÓT RÉZKULCCSAL — 74%). A kőépület belsejében két alagutat látunk, amelyek északra és délre nyílnak. Ezenkívül egy tábla lóg a falon (V TÁBLA): *'Vigyázat! Ezen két út közül az egyik az Alvilág Urához, a másik a biztos halálba vezet!'* Ennek örömére mentsünk egy állást — aztán induljunk el valamelyik úton. Ha véletlenül a jót választottuk, akkor alagút északi kijáratához érkezünk. Egy széles völgy terül el előttünk. Az alján végre-valahára megpillantjuk utunk végcélját: az Alvilág Ura kastélyát (V KASTÉLY). Sajnos nem tudunk lejutni oda, mert egy félelmetes démon állja el az utunkat (V DÉMON). Próbáljunk társalogni vele egy kicsit (BESZÉLJ DÉMONNAL), mire magabiztosan közli velünk, hogy úgysem fog átengedni. A szokásos eljárás következik (FÚJD KÜRTÖT — 75%). Volt démon, nincs démon — lemehetünk a kastélyhoz.
Kapu is van, de a bejutás útja a fejünk felett levő erkélyen keresztül vezet. Ehhez a kötélre és a csáklyára lesz szükségünk (KÖSD KÖTELET CSÁKLYÁHOZ — 76%), amit felhajítunk az erkélyre (DOBD FEL A KÖTELET — 77%). A csáklya megakad az erkély szélén, tehát másszunk fel rajta (FEL) és sétáljunk be az innen nyíló szobába (BE). A szoba pókhálókkal teli sarkában egy nagy faláda áll (V LÁDA), amely magától értetődően zárva van. Mellette egy hárfa található — újabb elvihető tárgy (VF HÁRFÁT). Nézzük meg közelebbről (V HÁRFA) és a következő szöveget olvashatjuk az alján:*'Kapunyitó hárfa, kizárólag mágusok számára'*. Hárfánk tehát van, már csak egy mágust kell kerítenünk hozzá (mintha lenne egy ilyen foglalkozású egyén az ismeretségi körünkben...). Most nézzük, mit rejt a láda. Mivel zárva van és feltörni sem tudjuk, valamilyen kulccsal kellene kinyitni. Az aranykulcsot és a rézkulcsot már használtuk — marad az acélkulcs (NYISD LÁDÁT ACÉLKULCCSAL — 78%). Nahát! A ládából egy múmia mosolyog ránk. Vizsgáljuk meg (V MÚMIA). Nem valami szép látvány. Esetleg megpróbálhatunk szót váltani vele (BESZÉLJ MÚMIÁVAL), kevés sikerrel. Valami másra van szükség (ÉRINTSD MÚMIÁT — 79%). Erre a múmia érdekes módon reagál: felül és kinyitja a szemét! Miután első ijedtségünkből magunkhoz tértünk, esetleg meg is nézhetnénk az illetőt (V MÚMIA — 80%). Egy gyögyörű zafír csillog a szeme helyén (VF ZAFÍRT). Másszunk vissza a bejárati kapu elé. Hiába hárfázunk a kapunak, nem történik semmi. Meg kellenetalán keresnünk a varázslót...
Ehhez először is menjünk a faluba, a malomhoz (útközben ehetünk pár jó falatot a málnából). A folyón meglepő módszerrel fogunk átjutni (ÚSSZ — 81%). A túlparton egy kunyhó áll, amiből furcsa lila fény árad (BE). Amint belépünk, különböző furcsa, ismeretlen rendeltetésű tárgyakat látunk a földön. Ha megvizsgáljuk őket (V TÁRGYAKAT), megtudjuk róluk, hogy varázserőt árasztanak magukból és néhánynak lila

fénye van. Varázserőt? Szóval akkor itt lakik a varázsló. A könyvben azt olvastuk, hogy a megfelelő helyen és a megfelelő módon kell jeleznünk neki, ha a társaságára vágyunk. A hely már megvan — de mi legyen a mód? Erre szintén a könyv adja meg a választ, csak épp ehhez nem elolvasnunk kell, henem megvizsgálnunk (V KÖNYV). Furcsa égésnyomokat látunk az oldalán, ebből következően barbár cselekmény következik (GYÚJTSD KÖNYVET — 83 %). Hang-, fény és füstjelenség — aztán a füstfelhőből legnagyobb örömünkre előlép a varázsló. Szólítsuk meg (BESZÉLJ VARÁZSLÓVAL). A varázsló unottan ásít egyet és az után érdeklődik, hogy vajon miféle nemes célból háborgatjuk. Hárfázás, ajtónyitás és ilyen hasonlók (MONDD HÁRFA). *'Na mutasd csak azt a hárfát!'* Tegyünk, ahogy óhajtja (MUTASD HÁRFÁT VARÁZSLÓNAK — 84%). Barátunk néhány különös szót mormol maga elé — mint később kiderül a használati utasítást a hangszerünkhöz. Ezután már mi is használhatjuk. Még egyszer beszélhetünk vele, hogy megköszönjük a segítséget, aztán már mehetünk is vissza az Alvilág Urának kastélyához.

Egy automatikus mentés után másodszor is kecmeregjünk át az alagúton aztán meg se álljunk, míg újból a kapu elé nem érünk. A zárt kapunak mutassuk be hihetetlen zenei képzettségünket (JÁTSSZ HÁRFÁN — 85%). Mielőtt a repertoárunk következő műsorszámára sor kerülhetne, a kapu úgy dönt, hogy ezt nem bírja tovább és inkább kitárul. (BE). A kastély bejárati termébe kerülünk, ahonnan egy díszes ajtón keresztül délkeletre tudunk továbbmenni. A terem végében egy koporsó hever az ajtó előtt pedig ott áll maga a HALÁL... Micsoda felemelő találkozás! Megijedni mondjuk nem nagyon kell tőle, hiszen az első rész óta tűrhető haverok vagyunk vele (V HALÁL). Köszöntsük öreg barátunkat néhány keresetlen frázissal (BESZÉLJ HALÁLLAL), majd beszéljünk vele még egyszer. A kaszás kedvesen üdvözöl minket, aztán közli velünk a sajnálatos tényt, hogy most per pillanat az a dolga, hogy ezt az ajtót őrizze és ne engedjen be rajta senkit — különösen nem minket. Hát akkor sajnos kénytelenek leszünk valahogy félretenni az útból... Megtámadni nem célszerű, mert egy könnyed mozdulattal meglendíti a kaszáját és a fejünk hirtelen egy másik helyre távozik a nyakunkról. Esetleg megpróbálhatjuk elkobozni tőle a veszélyes aratóeszközt, csakhogy ezt meg nem engedi. Így tehát a megvesztegetés marad: nyomjuk a kezébe a zafírunkat (ADD ZAFÍRT HALÁLNAK — 87%). *'Ah, a Szent Zafír!'* — méltatlankodik Halál úr — *'Efölött nincs hatalmam!'*. Ezzel halványulni kezd és a pirotechnikai show végén el is tűnik a semmiben. Most már senki nem akadályoz a továbbjutásban — mindössze a zárt ajtó. Kulcsok és hárfa már volt, így ismét a bejutás immár unalmassá váló módszerét választjuk (RÚGD AJTÓT — 88%).

Délkelet felé továbbhaladva egy folyosóra jutunk, amely keleti irányban vezet beljebb és egy csillár szolgáltatja benne a világítást. Ha továbbmennénk, mindjárt egy tűzokádó sárkányba botlanánk, amely kitárja hatalmas torkát — és máris 'isa purok és chomuk meg GAME OVER vogymuk'... Szóval előbb inkább itt kéne művelni valami hasznosat. Megpróbálhatjuk például meggyújtani a csillárt, mire megtudjuk, hogy már ég. Akkor talán oltsuk el! (OLTSD CSILLÁRT). 'Miért?' - tudakozódik a program. Tényleg: semmi hasznunk nem származna belőle — maximum sötét lenne. Sokkal jobb, ha felnyúlunk és egy elegáns mozdulattal meglengetjük (LÖKD CSILLÁRT — 89%). A csillár erre lezuhan és ripityára törik. A bejárat felől hatalmas robajt hallunk... Mi a szösz volt az? Ennek a kinyomozására a legegyszerűbb módszer, ha visszamegyünk és megnézzük. A föld egy helyen beomlott. Másszunk LE a nyíláson és a kastély pincéjébe kerülünk. Dekorációképpen egy koponya van itt a falhoz szögezve (V KOPONYA). A koponyák általában üregesek szoktak lenni — nyomban meg is győződhetünk róla, hogy tényleg így van-e (KOPOGJ KOPONYÁN — 90%). Hopplá, újabb rejtett összefüggés: az egyik fal leomlik és egy gyönyörű páncélruha tűnik elő mögötte. Elvinni nem tudjuk, mert túl nehéz, de ha mindjárt magunkra öltjük, úgy talán könnyebben elbírjuk (VISELD PÁNCÉLT — 91%). Pont ránk illik.

Ha így beöltözve megyünk végig a folyosón, azt tapasztaljuk, hogy a sárkány tüze nem fog rajtunk. Csakhogy az ajtó még mindig zárva van és ea a nyomorult hüllő sem enged minket tovább. Megkísérelhetjük megölni vagy beszélni vele, de mindkettő csak azt a negatív eredményt hozza, hogy a farkával egy jó nagyot suhint ránk, ami eléggé megcsappantja az erőnket. Egy kis műtéti 'beavatkozásra lesz itt szükség (VÁGD SÁRKÁNY FEJÉT KARDDAL — 93%). A sárkány feje lefokozódik focilabdává és az óriási hüllő holtan nyúlik el a földön. Ideje lenne már az ajtót is valamiképpen nyitott állapotba hozni. Ha be akarnánk rúgni, kiderülne, hogy túl erős. Van viszont feszítővasunk, aminek most kiváló hasznát vesszük (FESZÍTSD AJTÓT VASRÚDDAL — 94%). Így most már szabad az út (BE).

Megérkeztünk végre a kastély legbelső szobájába, ahol meglehetősen sötét van (fáklya nélkül nem is tudtunk volna bejönni). Körülnézve egy tükröt látunk a falon, amiről szemügyrevételezés (V TÜKÖR) után kiderül, hogy túl poros. Ezen igazán könnyen segíthetünk: le kell porolnunk — de mivel? Ezért van nálunk a sasfészekben begyűjtött szuvenír (TÖRÖLD PORT SASTOLLAL — 95%). Amint megtöröljük, a tükör gyönyörű csillogásba kezd. Ez felkelti az érdeklődésünket és újbóli megvizsgálásra késztet (V TÜKÖR). Belenézve érdekes dolgot veszünk észre: nem a saját tükörképünk néz visza ránk belőle, hanem valaki más: Az Alvilág Ura... Aha, szóval itt bújkál a kis huncut! Törjük be egy erőteljes suhintással (TÖRD TÜKRÖT VASRÚDDAL — 96 %), mire barátunk teljes valóságában is megjelenik előttünk. Ne vágjunk rögtön a dolgok közepébe, előbb invitáljuk meg egy kis társalgásra (BESZÉLJ ALVILÁG URÁVAL). *'Nos, dicső kalandor'* - mondja magabiztosan vigyorogva - *'Idáig eljutottál — de hogyan tovább?!'* Nagyképű barátunknak egy kis meglepetést fogunk okozni: itt az ideje hogy kiengedjük a szellemet a palackból (NYISD PALACKOT — 97%). Ezek ketten úgy látszik régi ismerősök lehetnek, mert a szellem egy rövid monológot intéz az Alvilág Urához, aztán a mondókája befejeztével rátámad és fantasztikus küzdelem kezdődik közöttük. Ebből természetesen a szellem kerül ki győztesen. Az Alvilág Ura maradványai sisteregve távoznak a fal repedésein keresztül.. Ha nem törtük volna össze a tojást ott a sasfészekben, akkor most az Alvilág Ura bizonyult volna erősebbnek, mi pedig a szellemmel együtt távoztunk volna a pokol sötét mélységeibe. Így viszont nyert ügyünk van. Kissé kellemetlenül érint azonban bennünket az a körülmény, hogy a kastély is készül követni néhai gazdáját. Efelől a szellemnél is érdeklődhetünk (BESZÉLJ SZELLEMMEL). *'Az Alvilág Urát ugyan legyőztük, de a kastély hamarosan összedől'* — mondja — *'Menekülj innen, ha kedves az életed!'* A kastély mindjárt remegni kezd, közben hatalmas kődarabok zuhognak körülöttünk. Ha sokáig késlelkedünk, előbb-utóbb ránk is szakad az egész, tehát jobb lesz megfogadnunk a szellem tanácsát és gyorsan elhagynunk a terepet. Sajnos mindössze a bejárati teremig jutunk, mert a kapu időközben bezárult.

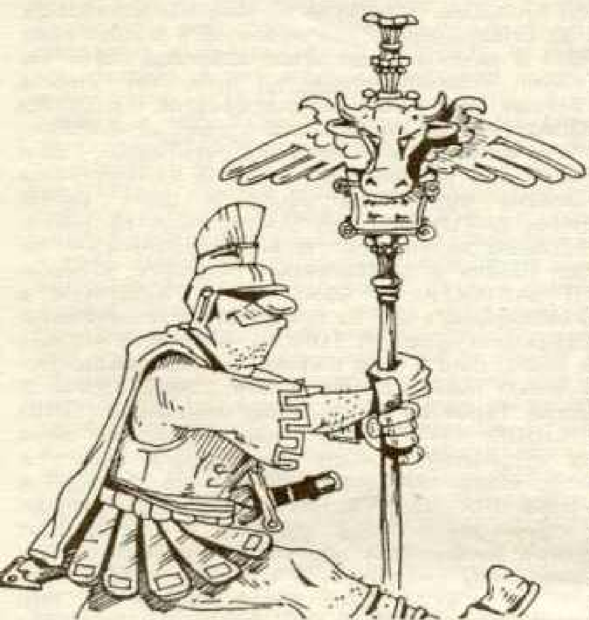
Hát ez igazán kellemetlen: az ajtó nem nyílik és a hárfázgatás sem hoz semmi eredményt. Szép halálunk lesz... Mivel egész életünkben nagy hangsúly helyeztünk a kulturált halálra nyissuk szépen ki az itt heverő koporsót (NYISD KOPORSÓT) és helyezzük magunkat kényelembe benne (FEKÜDJ KOPORSÓBA — 98%). Na, szervusz világ! — integetünk egy utolsót és saját emlékünket örökre megőrizve csukjuk magunkra a fedelet (CSUKD KOPORSÓT). Elég kényelmetlen...

Közben megnyertük a játékot: a koporsó felemelkedik velünk és kirepül a szabadba. Egy repedésen át még látjuk az összedőlő kastélyt, aztán landolunk és együtt ünneplünk a kiszabadult emberekkel.

Hát ennyi volt az **ALVILÁG URA**. Hát elég nagy gondban lennénk, ha értékelni akarnánk a játékot — az viszont biztos, hogy a hazai termésű kalandjátékok között mindenképpen az élmezőnyben foglal helyet (egész biztosan okoz majd annyi BOSSZÚságot, mint "Rátkai átkai" — már amennyiben nem ezzel a leírással játszátok végig). Mint az eddigiekből kiderült a megoldás rendkívül nyakatekert, sőt, néha egy kicsit túlságosan is meglepő dolgokra kényszerül a gyanútlan kalandor. Az eddigi magyar kalandjátékoktól eltérő plusz szolgáltatások igen praktikusak, bár talán nem a legjobb ötletek közé tartozik, hogy a szövegértelmezésnél Olessák mester eltért a már megszokott 'csonka magyartól'. A grafika mondjuk nem egy Magnetic Scrolls, de talán ezzel kapcsolatban nem árt figyelembe venni azt az igen egyszerű tényt, hogy ezt egy magyar fiatalember gyártotta szabadidejében — azokat meg egy 7-8 fős programozói gárda többtizezer fontért. A játékot egyébként a Novotrade is megvásárolta és a nyár elejétől kapható lesz a boltokban.

Centurion

Úgy látszik, az ókori történelem rómaiak által fémjelzett része manapság divatba jött a stratégiai programok gyártói között: a **CARTHAGE** után máris itt jön egy másik hasonló játék az **Electronic Arts**tól. A **CENTURION**-ban római színekben versenyezve játszhatjuk végig egy birodalom felvirágzását, egészen a kezdetektől. A stratégiai játékok leírásánál eddig mániákus történelemorákat tartottunk a történeti háttér ecsetelésére — ettől most megkímélünk benneteket. Annyit azért elmondunk, hogy Remus nem(csak) meséigető bácsika és Ceasar nem(csak) a szomszéd állandóan ugató kutyája. Ennyi bőven elég ahhoz, hogy mindenki antik hangulatba ringassa magát. Közben nagy örömünkre be is töltődött a játék. A műsor Krisztus előtt 275-ben kezdődik, kb. 400 évvel azután, hogy Romulus és Remus kimászott az anyafarkas alól és az a bohó ötletük támadt, hogy egy Róma nevű várost alapítanak a Tiberis partján. Egy fiatal centurio, bizonyos Scipio Africanus ver tábort légiójával a város mellett. Innen egész jó kilátás nyílik az akkori ismert világra és a centurio ijedten konstatálja, hogy a környéken senki sem fizet adót a dicső Rómának. Mivel ez az állapot egyszerűen tarthatatlan, úgy dönt, hogy egy kicsit módosít rajta...



A játék célja az összes tartomány elfoglalásával ceasarrá válni. Ez a már-már klasszikusnak számító **DEFENDERS OF THE CROWN** által lefektetett "hagyományok" szerint zajlik: az elfoglalt tartományok adóztatásából összegyűjtött pénzből új hadseregeket állíthatunk fel, amelyek majd új adóalanyokat foglalnak el nekünk — egészen addig, míg meg nem valósul a csodálatos Pax Romana: mindenki fizet! Ezzel persze csak nagy vonalakban vázoltuk a dolgot: közben törődni kell a tartományok hangulatával, visszaverni a betörő ellenséges hordákat, leverni az esetleges lázadásokat, stb. A dolgot néhány arcade-effektus is színesíti: a Rómában tartott cirkuszi játékokon (gladiátorviadal vagy kocsiverseny) személyesen is részt veszünk. Hogy teljes legyen a **DOC**-ból lopott ötletek listája: időnként "váratlan események" is történnek, amelyek 90%-ban csökkentik a pénzünket (például kitör a Vezúv, utat kell a városban építeni, a szenátus mérgelődik a Spartacus-felkelés miatt, stb.), 10%-ban növelik (például pónikat adunk el egy keleti főúrnak).

A teljesen egérvezérelt játék Európa és Észak-Afrika térképén játszódik, amely húszegynéhány önálló tartományra van osztva. A tartományokra clickelve egyelőre csak a nevüket tudjuk meg róluk — miután a tartomány a kezünkre került, így tudunk odakapcsolni. A térkép jelölései teljesen egyértelműek: a hajók jelzik az aktív hajóhadakat (ha Róma mellett áll meg egy, akkor nemsokára látogatókra is számíthatunk), az emberkék pedig a légióinkat. Néha más emberkék is felbukkannak a térképen: ezek a többi hatalom hódító hadseregei. Talán mondanunk sem kell, hogy elsődleges célpontjaik közé tartozik Róma. A képernyő jobb felső sarkában két ablakot találunk: a jobb oldali mutatja a dátumot, az END TURN választása pedig azt jelzi, hogy a lépéseket erre az évre befejeztük. A dátumra clickelve jelenik meg a játék I/O-menüje, ahonnan játékállást menthetünk/tölthetünk és beállíthatjuk a játék nehézségi fokozatát. A fokozatok kissé szélsőségesek: evezős rabszolgaként (GALLEY SLAVE) csak állandó siker-élményre szomjazóknak érdemes játszania — a többiben pedig a mazochistáknak. Egyébként érdekes újítás, hogy a nehézségi fokot meghatározhatjuk az egyes tevékenységeknek (szárazföldi/tengeri csata, gladiátorshow és kocsiverseny) külön-külön is (FINE TUNING).

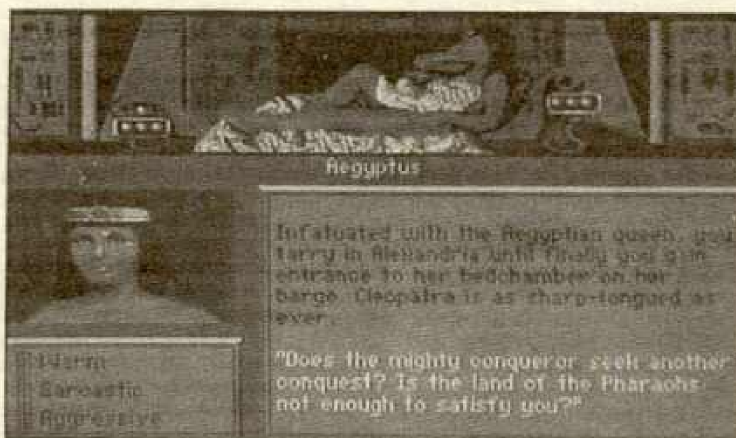
A teljes játék irányítása a saját tartományok választásával történik: ezután adhatunk parancsot az itt állomásozó légióknak, meghatározhatjuk az adóztatás mértékét, stb. Valamelyik tartományunkra clickelve megjelenik a tartományra jellemző látkép, a képernyő alsó részén pedig a parancsmenü és a tartomány infója.

Info

Az info ablak felső sora és az alatta látható kép mutatja a tartomány lakóinak hangulatát, ami lehet lázadó (REBELLIOUS), dühös (ANGRY), nyugtalan (RESTLESS) és elégedett (CONTENT). Ezt a paramétert az adóztatás mértéke befolyásolja: mihelyt 3-4 évre beszüntetjük egy lázadó hangulatú tartomány adóztatását, rögtön megnyugszanak a kedélyek. Ha viszont egy rebellis hangulatú tartományt a továbbiakban is nagy mértékben adóztatunk, rövid időn belül lázadás tör ki: ha a tartományban van légiónk, akkor azonnal harcba is kell szállnunk a felkelőkkel — ha nincs, akkor egyből el is vesztettük, ismét el kell foglalnunk.

STATUS: Ez a tartomány megszállt (OCCUPIED), szövetséges (ALLY), kolonizált (COLONY) vagy polgárjogú (CITIZENS) állapotát mutatja. Az állapot a befizetett adóra van hatással: ugyanazon tartomány ugyanolyan mértékű adónál jobban fizet, ha a STATUS értéke magasabb. Az érték automatikusan és fokozatosan növekszik, ha a lakosság hangulata nyugodt. Ha az újonnan elfoglalt (OCCUPIED) tartományt néhány évig nem adóztatjuk, a lakosság hangulata mindig CONTENT lesz és pár év elteltével ALLY-ra (majd tovább) módosul a státuszuk — azaz később jobban fognak fizetni.

MANPOWER: A tartomány lélekszáma (lehet nulla is, attól még adózik). Újonnan elfoglalt területnél ez a csatát túlélők száma, de ez évente adott értékkel növekszik (nulláról is). Ha új légiót akarunk felállítani vagy egy meglevő állományát feltölteni, akkor az adott tartományban maximum ennyi embert sorozhatunk be.



△ *Nem kell az összes egyiptomit az ágyban is meghódítani...*

COURAGE: A tartomány népének harckészsége, lehet ádáz (FIERCE), jó (GOOD) és gyenge (WEAK). Mauritánia népe teljesen egzotikus: "ijedős" (PANICKY). A paraméter azt jelzi, hogy a katonáik milyen jól harcolnak. Mivel az újabb légiók toborzására vagy megerősítésére a meghódított tartományok emberanyaga is felhasználható, értelemszerűen lehetőleg a FIERCE harckészségűekből állítsunk fel új csapatokat (*Germania, Gallia, Sarmatia*, stb.)

RANK: Az eddigi hódításokkal elért rangunk, a megszerzett tartományokkal arányosan növekszik (OFFICER/ CENTURION/ TRIBUNE/ LEGATUS/ GENERAL/ PRAETOR/ CONSUL/ PROCONSUL), az összes tartomány elfoglalása után néhány évvel pedig CEASAR-rá kiáltanak ki bennünket. A rang hatással van a fenntartható légiók számára (kezdetben csak egy lehet, de tribunként már három, konzulként pedig már 7 légiót

mozgathatunk), továbbá a légiók fajtájára is (kezdetben csak 4.200 főből álló gyalogsági légiókat, tribun rangtól 4.200 gyalogos+300 lovasból álló lovassági légiókat, konzultól pedig 6.000 gyalogos+600 lovasból álló hadseregeket lehet létrehozni). Flottát csak GENERAL rangtól építhetünk.

TALENTS: ez mutatja a rendelkezésre álló pénzösszeget (természetesen az összes pénzt), ebből finanszírozzuk a légiók felállítását illetve egyéb kiadásokat. Pénzt szerezhetünk az adók behajtásából, római kocsiversenyek rendezésekor fogadással és az elfoglalt tartományok kifosztásával. Az első kettő módszer ajánlott, az utóbbi egyenes következménye, hogy ha a következő körben nem mentjük fel az adóztatás alól, akkor a lakosság fellázad. Ha valakinek mégis fosztogatni támad kedve, akkor a görögöket (*Macedonia*), perzsákat (*Parthia*) vagy az egyiptomiakat (*Aegyptus*) érdemes kifosztania — az északi államokban a fosztogatási eredmény általában nulla.

Az alsó sorban látjuk a nehézségi fokozatot (LEVEL).

Parancsok kiadása

A játék irányítása a tartományokra történő click után megjelenő menürendszeren keresztül lehetséges. A római TRIBUTE POLICY kivételével a beállított értékek mindig csak arra a tartományra érvényesek, amelyiknél beállítottuk őket. Minden menü egy CONTINUE paranccsal végződik — ennek választásával lépünk vissza az előző menübe vagy a főmenüből a térképre.

LEGIONS

RAISE LEGION: Új légió felállítása. Csak akkor lehetséges, ha a fenntartott légiók száma még nem érte el a RANK által engedélyezett limitet. Ki kell választanunk, hogy gyalogsági (INFANTRY), lovassági (CAVALRY) légiót vagy konzuli hadsereget (CONSULAR) akarunk-e felállítani, 20/30/60 talentum pénzbefektetéssel. Lovassági hadsereget tribun, konzulit konzul rangtól kezdve hozhatunk létre. A légió legénységét az adott állam MANPOWER értékéből toborozzuk, tehát maximum ennyi lesz a létszáma. Az újonnan felállított légió a tartományra jellemző nevet és sorszámot kap (például a germánokból toborzott második légió a II GERM néven szerepel), valamint a program kinevez valamilyen történelmi személyiséget parancsnoknak. A légióval csak a következő körben léphetünk.

STRENGTHEN LEGION: A tartományban levő légió (ha több is van, ki kell választani a megfelelőt) legénységének megerősítése. Csaták után nem árt pótolni a nagyobb veszteségeket. Az erősítés ára a toborzott legénység számától függ. Ez is egy lépésnek számít, tehát a légió már csak a következő körben léphet.

MOVE LEGION: Légió mozgatása. Csak szomszédos tartományba léphetünk és minden körben csak egyet. A menüpont választása után megjelenik a térkép, amelyen a szomszédos tartományokban levő seregeket (a bennszülött lakosságot is) látjuk, majd clickkel választjuk ki a célt. Ha a tartomány még nem a miénk, akkor ezután csata következik.

UPGRADE LEGION: Légió fejlesztése. Ha például elértük a tribun rangot, akkor a meglévő gyalogsági csapatainkat lovassági légiókká fejleszthetjük, azaz a továbbiakban lovasokat is toborozhatunk. Ugyanez alkalmazható konzul rang elérése után is. Az UPGRADE nem számít lépésnek, tehát ugyanabban a körben meg is kezdhetjük a fejlesztett légió megerősítését is.

LEGION LIST: A fenntartott összes légiónk listája a légiók nevével, típusával, létszámával, pillanatnyi tartózkodási helyével és harckészségével.

TRIBUTE:

A tartomány adózási mértékének beállítása. Mivel az adó összegét a tartomány STATUS és MANPOWER értéke határozza meg, az adóztatás mértékét kell megadnunk: felmentés az adó alól (EXEMPT THIS PROVINCE), lojális/idegesítő/zsarnoki/vérszívó (TOLERABLE/ IRRITATING/ OPPRESSIVE/ BLEED THEM DRY) mértékű adó. A túlzott mértékű adóztatás következménye a lázadás, tehát a forrongó tartományokban vegyük vissza az adó mértékét. (Magyarország tartományban az adó OPPRESSIVE, ennek megfelelően a MANPOWER hangulata ANGRY). Az első fokozat kivételével a rómaiaknál (a legjobban adózó tartomány) ez sem túl sokat fog segíteni a közhangulaton — nekik mindenképpen cirkuszi játékokat kell rendeznünk.

PLUNDER:

Kifosztás (Róma tartományban nincs). Választása után kiraboljuk a tartományt. Ez néha elég sok (20-200 talentum) pénzhez juttat bennünket, de a lakosság azonnal fellázad. Mivel a tartományokban a nyugalom a célunk, csak végszükség esetén vessük be ezt a pénzszerzési módszert.

HOLD GAMES:

Cirkuszi játékok rendezése. Főleg a lázongó rómaiak szokták követelni a gladiátorshowt, de a nyugodt tartományok kormányzói is jelenthetik, hogy jót tenne a népnek egy kis mulatság. Rómában először is amfiteátrumot kell építenünk, ami 50 talentumba kerül, majd ki kell választanunk, hogy milyen játékot rendezünk:

RACING CHARIOTS: Kocsiverseny. Ezen 4 fogat indul, amelyek közül az egyiket mi fogjuk irányítani. Mindenekelőtt ki kell választanunk, hogy LIGHT/MEDIUM/HEAVY fogatot indítunk-e. Ha a többi tartomány, közepes vagy nehéz szekeret indít, nekünk célszerű a könnyűt választani, mert az sokkal gyorsabb, mint a többi — az már egy más kérdés, hogy ilyennel nem kimondott életbiztosítás összeütközni egy másikkal. Ha a többiek könnyű szekerekkel versenyeznek, akkor mi induljunk nehézzel és lökdössük fel a konkurenciát. A szekér kiválasztása után a változatosság kedvéért egy újabb menüt kapunk: RACE NOW-ra indul a verseny, a SKULDUGGERY-vel egy kis vesztegetéssel "manipulálhatjuk" az eredményt, BET-tel pedig emelhetjük/csökkenthetjük (MORE/LESS) a fogadás tétjét, vagy akár a limitet (100 arany) is megjátszhatjuk. A verseny elindítása után — a **CARTHAGE**-hez hasonlóan — felülről látjuk a szekereket. Ha könnyű szekeret indítottunk, startnál általában az összes ellenfél elhúz tőlünk. Aggodalomra semmi ok: húzódjunk ki a pálya jobb szélére és csak arra ügyeljünk, hogy ne hajtsuk túlságosan gyorsan a fogatot (ilyenkor a versenyző lerepül a szekérről) és ne ütközzünk a többiekkel — nemsokára utolérjük a többi szekeret és majdnem biztos a győzelem is.

GLADIATOR SHOW: Gladiátorviadal. A gladiátorok közül ki kell választanunk, hogy melyik kettő fogja összemérni a tudását, majd a kiképzésük mértékét kell meghatározni 10-40 talentum értékben. Mivel a népnek a jól képzett viadorok összecsapása fog igazán tetszeni, ha tehetjük, célszerű mindkettőt MASTER szintig trenírozni. Ezután egy kis arcade következik az arénában: a numerikus billentyűzetről irányítva a gladiátorunkat fejbe kell csapkodni a másikat. Az alsó részen levő két sáv mutatja a két gladiátor erejét, a felső részen levő pedig a közönség tetszését. Nem feltétlenül a fergeteges támadás a célravezető, inkább arra törekedjünk, hogy mindkettő energiája minél jobban elfogyjon. Miután valamelyik gladiátor a földre került, a győztes érdeklődik, hogy kinyírja-e az áldozatát vagy megkegyelmezzen neki. A döntésünk akár a felére vagy a duplájára növelheti a plebs tetszési indexét, tehát ha a vesztes jól küzdött, akkor kegyelmezzünk meg neki — ha rosszul, akkor sajnos...

Ha a játékok elég magas tetszési indexet értek el, akkor a lázongó római tartomány egy időre lehiggad. Ha a második nehézségi fokozattól kezdve nem teljesítjük a Róma tartományban élők óhaját, akkor még adóztatás nélkül is minden körben fel fognak lázadni — szóval tessék kigazdálkodni!

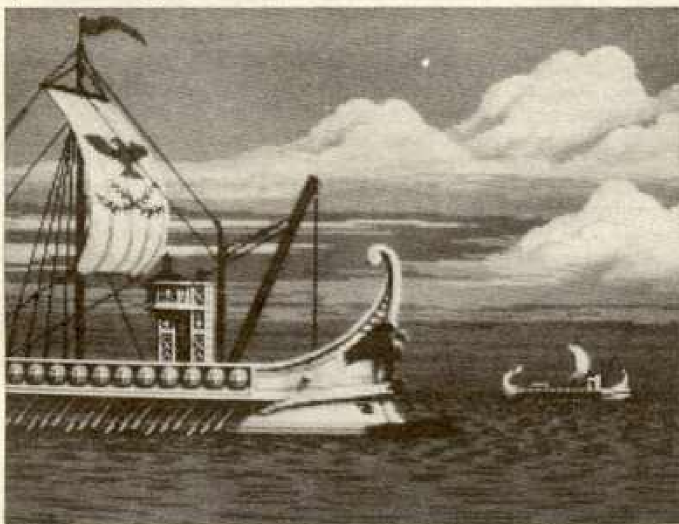
Ha valamelyik tartomány kormányzója akar játékokat rendeztetni, akkor azt nem muszáj, de ajánlott teljesíteni (de csak akkor, ha kérték!): a játékok után a tartomány STATUS-a mindig a következő fokozatba ugrik és a nép megnyugszik — a jobb adózásból pedig 4-5 év alatt behozhatjuk a játékok költségeit. A meghódított tartományokban rendezett játékoknál nincs arcade, csak azt kell beállítanunk, hogy — *a költség (10-50 talentum)* függvényében — milyen típusú rendezvényt akarunk tartani. Nagyobb felhajtás=nagyobb eredmény, tehát ha erszényünk engedi, akkor extravagáns műsort kapjanak a derék leigázottak.

BUILD FLEET:

Flotta építése. Értelemszerűen csak olyan tartományoknál választható, amelyek tenger partján fekszenek. Flottára mindenképpen szükség lesz *Sardinia* és *Britannia* tartományok elfoglalásához (*Sicilia* gyalog is megközelíthető), de ezt lehetőleg csak a játék utolsó szakaszára hagyjuk, mert akkor több pénzből több hajót vásárolhatunk, tehát tengeri csatában a miénk lesz a számbeli fölény. Először is ki kell választanunk, hogy milyen hajókat akarunk vásárolni (5/10/20 talentumért mérik őket),

majd a nyilakkal beállítani a darabszámot. Tengeri csatában a több kisebb hajó jobban érvényesül, viszont a nagyobb gályákra több embert tudunk behajózni (egy légió elszállításához minimum 20-30 hajóra lesz szükség). Ha a flotta készen áll, akkor megjelenik a tartomány melletti tengerrészen, be lehet hajózni a légiót. Ehhez ugyanúgy kell lépnünk vele, mintha egy másik tartományba meneteltetnénk őket, csak a cél kiválasztásánál a hajószimbólumot kell választanunk. A flottával is ugyanúgy lépünk, mint a légiókkal: click után sziluettek mutatják hová mozoghatunk vele. A flotta által szállított légió partraszállítása, a hajószimbólumra történő jobb (!) click után lehetséges. Ha olyan vizekre hajózunk, ahol ellenséges flotta van, akkor tengeri csata következik (ha sokáig álldogálunk egy helyben, akkor is biztosan megtámadnak bennünket). Ez egy **PIRATES**-hez hasonló arcade lesz: ki kell választanunk a zászlóshajót, majd az ellenfél hajóját kerülgetve lövöldözni egy kicsit egymásra. '**SPACE**' az "ágyúzás" (pontosabban görögtűz), a töltet a menetirány szerint repül, továbbá a fedélzeten levő legénység is automatikusan nyílzáport zúdít az ellenfélre, ha megfelelő közelségbe kerültünk hozzá. Az alsó sorban láthatjuk a két szembenálló flotta erejét hajóban és legénységben. A biztonságos módszer az, ha mindaddig kerüljük az összeütközést az ellenféllel, amíg a görögtűzzel és a nyilazással a SHIP és MEN értékét nullára nem vittük, majd bőszen nekirontunk. Rövid verekedés után finom falatok várják az arra úszkáló cápákat...

▽ ***Íme a Nagy Armada harmada***



TRIBUTE POLICY:

Adópolitika. Ez a menüpont csak Rómában van és ugyanazokat az opciókat tartalmazza, mint a TRIBUTE, de az itt beállított mérték egyszerre vonatkozik az összes tartományra (az újonnan elfoglaltakban is ugyanilyen mértékű adóztatás lép érvénybe). Természetesen az egyes tartományokban külön is átállítható.

SEE PROVINCE LIST:

A meghódított tartományok összesített listája a státusz, a morál, a lakosság és az utolsó befizetett adó mértékével.

Csata

Mihelyt valamelyik légióval egy még meg nem hódított tartományba lépünk, megjelenik a tartományra jellemző kép és egy rövid ismertető a tartomány természeti adottságairól, a lakosság harckészségéről és a tartomány gazdagságáról. A bal oldalon látható a lakosság vezére, aki valamilyen nevesebb történelmi személyiség (bár meglehetősen eklektikusan, olyan +/—200 év időtartamból válogatták össze őket). A vezér úrral hosszas társalgást folytathatunk arról, hogy tulajdonképpen minek köszönhetik a látogatásunkat, akarunk-e szuvenírokat vásárolni — esetleg minden további nélkül leköpnek bennünket. Mivel beszélgetéssel egyetlen tartományt sem lehet meghódítani, tehát a megjelenő menüpontokból mindig az AGRESSIVE-et, majd a GO TO WAR-t válasszuk. Csata következik.

A csatákat mindig személyesen irányítjuk. Először is a hadrendet kell meghatároznunk:

BALANCED ARMY: egyenletes felállás.

WEDGE: a légió ék alakba rendeződik.

STRONG RIGHT/LEFT: a főerők a jobb- vagy balszárnyon tömörülnek. Nem valami egészséges hadrend, tehát csak akkor alkalmazzuk, ha nagyon nagy túlerővel szállunk harcba — így talán jelentősen meggyöngíthetjük az ellenfelet (vagy legalábbis az egyik szárnyát).

A hadrend kiválasztása után a terepen megjelenik a felállt légiónk és az ellenséges sereg hadrendje. Következik a taktika kiválasztása — a csata kezdetekor a légió századai ennek megfelelően fognak mozogni:

(BALANCED ARMY)

FRONTAL ASSAULT: Frontális támadás, a hadtörténészek "Adjneki!"-stratégiaként is ismerik... Az összes század előre menetel. A szárnyakon a lovasság messze megelőzi a gyalogosokat. Célravezető lehet olyankor, ha nagyon nagy túlerőben vagyunk vagy az ellenfél harckészsége gyenge (*Mauretania, Asia, Dacia*, stb.). Ha nem a GALLEY SLAVE nehézségi szinten játszunk, inkább ne használjuk...

SCIPIO DEFENSE: *Scipio* védelme (az "Antonius és Kleopátra" c. filmben "teknősbéka-alakzatnak" hívták). A légió összes százada helyben marad és védekezik. A legalacsonyabb nehézségi fokozatban — a lovakon harcoló perzsák és szkíták kivételével — szinte az összes csatát meg lehet nyerni vele. LEGIONNAIRE fokozattól pedig, hm, egyet sem...

DRIVE A WEDGE: Hasonló a frontális támadáshoz, de a szárnyakon a lovasság lassabban halad, a centrum pedig a szembejövő urak feldarabolása után a szárnyak felé fordul.

OUTFLANK: Átkarolás a szárnyakon, az előbbi ellentéte. A légió két részre oszlik és a szárnyak felől próbálja bekeríteni az ellenfelet. A szárnyakon a lovasság az ellenség hátába kerül (már amennyiben az nem ugyanezt a taktikát alkalmazza). Jól használható frontális támadás ellen.

STAND FAST: Készenlét. A légió nem csinál semmit, fütyörészve várja az erre szédelgő ellenfeleket.

(WEDGE)

FRONTAL ASSAULT: Frontális támadás ék alakban. Nagyobb (konzuli) légióknál jól alkalmazható egyenletesen felállt ellenfél ellen: az éket esetleg elveszítjük, de a mögötte érkező tartalék már elvégzi a munkát. Ugyancsak jól beválik Cannae-taktika ellen, ha az éket elfordítjuk az ellenfél valamelyik szárnya felé, azaz oldalba támadjuk.

CANNAE TACTIC: Cannae-taktika. Régi csel a pun-római háborúk korából, ami egy nagy győzelmet hozó csata nevét viseli. A centrum látszólag meghátrál, míg a szárnyak előrenyomulnak. Ha a vidám ellenség benyomul a közöttük levő részbe, támad a centrum is és nagyszerű húsdaráló alakul ki. Elég kellemetlen, ha közben az ellenség a szárnyakat múlt időbe tette... Akkor célszerű használnunk, ha egy légiót csak azért dobunk oda, hogy az ellenfelet meggyengítsük.

DRIVE A WEDGE: Egy "megfontolt" frontális támadás.

FORM A LINE: Rendkívül látványos, a hadvezér balfogását példázó hadművelet. Ha WEDGE-hadrendben álltunk fel és ijedten konstatáljuk, hogy az ellenfél STRONG RIGHT/LEFT-et használ, a légiót egyenletes vonalba állíthatjuk vele.

STAND FAST: Készenlét, nincs mozgás.

(STRONG RIGHT/LEFT)

FRONTAL ASSAULT: Frontális támadás. Szórakoztató, ha ellenünk csinálják...

SWEEP RIGHT: Átkarolás jobbról.

SWEEP LEFT: Átkarolás balról.

MASS TROOPS: Tömeg. A légió egyetlen szoros tömegbe tömörül. A barbárok egyébként előszeretettel alkalmazzák felálláskor, de sok hasznát mi nem találtuk.

STAND FAST: Készenlét, nincs mozgás.

A taktika meghatározása után megkezdődik a seregek mozgása (az ellenfél mindig támad). A legalacsonyabb nehézségi fokozatban nem muszáj közvetlen parancsokat kiadnunk (teljes légióval, SCIPIO DEFENSE-ben ölbetett kézzel is győzhetünk), de magasabb fokozatokban feltétlenül szükséges lesz erre. Parancsokat egy click után adhatunk ki, amikor is a képernyő felső részén megjelenik egy menü és a mozgás a csatatéren szünetel. A menü pontjai az alábbiak:

SELECT ROMAN UNIT: Választása után az összes század mozgási iránya megjelenik a képernyőn.

MELEE: Mészárlás. Kiadható egy századnak vagy az egész légiónak. A parancs kiadása után a század (légió) automatikusan ténykedik: támadó (nem menekülő) ellenséges csapa-

tok felé halad és azokat támadja. A légiót akkor célszerű szabadjára engedni, ha az ellenség nagy része már megfutott vagy véletlenül levágták a tábornokunkat.

▽ ***Az erős balszárny most győzelemmel kecsegtet***



RETREAT: Menekülés. Az összes század rükvercet kapcsol és elszalad a csatamezőről. A légiót ezzel csak akkor tudjuk megmenteni, ha mi támadtunk (oda lép vissza, ahonnan a csata helyszínére léptünk vele) — ha a légiót támadták meg, akkor RETREAT után mindenképpen elvesztjük, szóval ilyenkor célszerű végkimerülésig harcolni. (Ez egyébként valószínűleg programhiba — igazán visszatolathatna valami biztonságos tartományba!)

DONE: A csata folytatása az új parancsok szerint.

Amig a menü a képernyőn van, parancsokat adhatunk a csapatoknak. Mint az eddigiekből is kiderült, a légiót csata közben századonként (cohorsonként) irányítjuk. Valamelyik századra clickelve a csatamezőn látjuk a haladási irányát (ha nem mozog csak egy pontot) és jobb oldalon megjelenik az infoja, amelyben a létszámát, a fegyvernemét és a harckészségét (FIERCE/GOOD/WEAK/PANICKED) láthatjuk. (Infot az ellenséges csapatokról is kérhetünk.) A PANICKED századok már nem irányíthatók, kifelé tartanak a csatamezőről. Újabb click a cohorson és — lenyomott gombbal — megadhatjuk az új célpontot, amerre mozognia kell. A századokat csak 90°-os szögekben mozgathatjuk, továbbá nem légneműek (ha keresztezik egymás útvonalát, az egyik akadályozza a másikat). Ha elérték a kijelölt célpontot, akkor ott megállnak és további parancsra várnak. Mihelyt ellenséges alakulatba botlanak, harcba bocsátkoznak vele, amelynek kimenetelét a létszám és a harckészség határozza meg. Például egy 400 fős FIERCE gyalogsági cohors, megfutamíthat egy 500 fős WEAK gyalogságit vagy egy 100 fős lovasságit. Természetesen a legjobb módszer az, ha egy ellenséges századot több oldalról is megtámadunk, mert így nagyon kis veszteséggel gyorsan megsemmisíthetjük. Nem rossz stratégia például az, hogy amikor egy 150 fős lovasság robog egy nyugodtan álldogáló gyalogságunknak, a mellette álló cohorst kissé előremozgatjuk, majd amikor a lovasság már majdnem elérte az álldogálót, megindítjuk előre és az imént előreküldött századdal pedig oldalbatámadjuk a lovasságot. A századok kimondottan allergiásak az oldalba- vagy hátbatámadásra: ilyenkor akár egy 100 fős gyalogság is azonnal pánikba kergethet egy teljesen érintetlen cohorsot. A déli államok (főleg Karthágó) gyakran alkalmaznak elefántokat is, de ezek szinte veszélytelenek.

A csatában a legfontosabb szerep a tábornoké, aki a sereg mögött áll egy lovon. A tábornokra clickelve az infojában a nevén kívül két paramétert kapunk: az első a karizma (ami gyakorlatilag lényegtelen), a másik pedig a hangerő (VOICE), ami azt határozza meg, hogy milyen sugarú körön belül lévő századoknak tud parancsokat kiadni (a pontsor is mutatja). A körön kívül levő századokat nem tudjuk irányítani, ha parancsot akarunk nekik kiadni, akkor közelebb kell lovagolnunk hozzájuk (esetleg MELEE-vel elengedhetjük őket is). Ha a tábornokot levágják, akkor a sereg nagy része pánikba esik és megfordul, tehát a csata majdnem biztosan elveszett). Az északi barbár (brit, gall, stb.) seregek vezérei általában megteszik nekünk azt a szívességet, hogy a sereg élén lovagolnak, így először őket fogjuk levágni, de a déli és keleti tartományokban már óvatosabbak és a seregük mögött foglalnak helyet (ha tehetjük, akkor küldjük valamelyik lovasszázadunkat ellenük).

A csaták megnyerésének biztosítéka tehát röviden összefoglalva: túlerővel támadni, a csatában lehetőleg mindig túlerővel és oldalba támadni az ellenséges századokat és a vezért minél előbb levágni. Mihelyt az egyik fél összes megmaradt csapata elfutott, az összecsapás véget ér. Megjelenik az értékelés: XY vezér akármilyen taktikája YX vezér akármilyen taktikája ellen fényes győzelmet/csúfos vereséget hozott Róma számára. A CASUALTIES és SURVIVORS mutatja a két fél veszteségeit és túlélőit. Ha győztünk, a tartomány a kezünkre kerül (marad). Ha a csatában levágták volna a légiónk vezérét, akkor a program automatikusan egy új történelmi figurát nevez ki a helyére — általában csapnivaló VOICE-értékkel. Magasabb fokozatokban tehát nem árt a legjobb tábornokainkat még akár futás árán is megtartani. A legnagyobb kiabálók Scipio Africanus (a kezdő légió parancsnoka), Cornelius Scipio és Marius.

Ha olyan tartományba lépünk, ahol valamilyen ellenséges portyázó sereg (MARAUDING ARMY) tartózkodik, akkor először ezzel kerülünk szembe és csak azután az őslakossággal. A konkurrens hatalmak portyázó seregei jelentik a legfőbb problémáinkat a játék során: ezek mindig támadni fognak és leggyakrabban Róma felé igyekeznek, tehát nem rossz ötlet minden rendelkezésre álló erővel gyengíteni őket (Rómában egyébként egy plusz légiónk is állomásozik, amelyet csak akkor tudunk használni, ha a várost kell megvédeni egy ellenséges portyázó seregtől!). Probléma ugyan akkor sincs, ha elvesztjük Rómát: a játék folytatódik, csak a legjobban fizető tartományunk veszett oda. A portyázó seregek néha meglepetéseket is okoznak: egy már régen elfoglalt tartományban hirtelen a föld alól előkerül a tartomány egykori portyázó serege és szépen elfoglalja a tartományt. (?!) A másik probléma az velük, hogy ha esetleg elfoglalnák egy tartományunkat, akkor visszafoglaláskor nemcsak őket kell kiverni innen, hanem a lakossággal is újra csatázni kell (egy idő után szépen elvonulnak haza, tehát akkor már csak a lakosság marad).

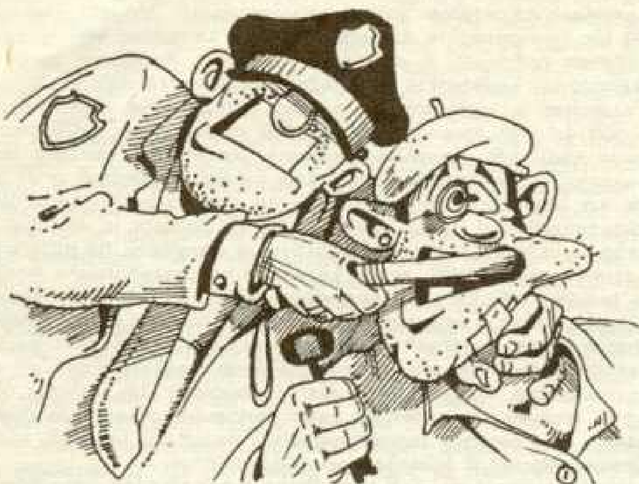
Ennyi volna a **CENTURION** használati utasítása. A leírtaknál igyekeztünk elmondani az összes összefüggést, aminek alapján már mindenki kialakíthatja magának a teljes győzelemhez szükséges stratégiát. Miután meghódítottuk az akkori ismert világot, néhány év múlva Proconsulból Ceasarrá avanzsálunk és a dicső hadvezér beüget a Colosseum homokjára, hogy fogadja az alattvalóinak hódolatát. Ezután néhány unalmas statisztikai adat következik az elvesztett/megnyert csatákról, a lemészárolt légionáriusainkról/ellenséges katonákról, az általunk rendezett gladiátorjátékokról, a kocsiversenyeken aratott győzelmeinkről és az adóból/fogadásból/fosztogatásból szerzett összjövedelmünkről. Továbbá a gratuláció, mely szerint dicső tetteinket (akár a bizonyos Nagy Sándorét) még azon nemzedékek gyermekei is emlegetni fogják, akiknek a szülei még meg sem születtek. Mindennek tetejébe egy hasznos jótanács: *"Óvakodj március idusától!"* (**Bizony, én is megfáztam! — CoVboy**)

A **CENTURION** bizonyára szórakoztató lesz a **D.O.C.**, **JOAN OF ARC** és **KINGDOMS OF ENGLAND** egykori rajongóinak, azaz a hagyományos stratégiák kedvelőinek. A grafika a játékkategóriához híven ugyan nem túl látványos, de az állóképek nagyon kellemesek. A zene esetleg a "felejthető" kategóriában versenyezhet, bár mondjuk egy stratégiánál mondjuk ez a hiányosság nem kimondott hátrány. Az arcade-részek itt kevésbé mennek az ember idegeire, mint mondjuk a **CARTHAGE**-nél, valamennyire változatossá teszik a játékot. Tehát a játék jó. Az egyetlen probléma a nehézségi szinteknél merül fel: a legalacsonyabbnál nagyon nehéz NEM megnyerni a játékot — a többinél pedig mindig benyit valaki a szobába, hogy mi ez a rettentő krtomkodás...

A játéknak természetesen PC-változata is van (azon jelent meg előbb). EGA/VGA kártyákkal fut és teljes egészében megegyezik az Amiga-verzióval, eltekintve attól, hogy a tartományok és a vezérek képe néha különböző. (**Hát ez egy roppant fontos momentum!... — CoVboy**) Egyébként PC-n a játék érdekessége, hogy egyike azon első játékoknak, amelyek tényleg kihasználják a VGA-kártya adta lehetőségeket (a hajós kép PC-ről lett fotózva).

(Félreértések elkerülése végett: akárcsak a **KINGDOMS OF ENGLAND**-nek és a **JOAN OF ARC**-nak, a **CENTURION**-nak sincsen 64-es változata. Legalábbis egyelőre nincs, tehát teljesen felesleges a hirdetésekben 64-re keresni.)

Police Quest 2.



A CoV 14-ben ugyebár "az Öböl-háború miatt", a 15-ben pedig a **SECRET OF MONKEY ISLAND** miatt késett a **POLICE QUEST 2.** befejezése. Persze, ez még nem jelenti azt, hogy megúsztátok: most itt van megint. Mivel úgy gondoltuk, hogy a "Vérbosszú" (THE VENGEANCE) azért mégis enyhe túlzás, ezért — humánus szempontokat előtérbe helyezve — a befejezést nem a szokásos mesélgető stílusban adjuk elő, hanem kissé gyorsított formában. (Bár ebben az is közrejátszott, hogy elkezdtük a megszokott módon, aztán a hetedik oldalnál úgy döntöttünk, hogy mégiscsak jobb lesz így. Vagy jobb lett volna még 2-3 folytatás?) (**Nagy ötlet! Már én is gondoltam rá, hogy a hatalmas érdeklődés miatt közkívánatra megismételjük az ELITE-et... — CoVboy**)

Tehát a repülőtéren hagytuk abba. A váróban egy csomó ember álldogál, a pultból pedig azonnal egy készséges úriember próbál segíteni nekünk. Ő mondjuk nem tud, a hölgy viszont igen. Most éppen tárgyal valakivel, tehát a dolog sürgősségét jelzendő, mutassuk fel neki a rendőrjelvényünket (SHOW BADGE), majd amikor felénk fordult, *Bains* fotóját (SHOW MUG SHOT). A hölgy azonnal felismeri: nemrég járt erre és nagyon ideges volt. Azonkívül a houstoni gépre vett jegyet, ami éppen 20 perce felszállt. Hogyaza'...! Mindegy, azért kérjük el az utaslistát is (SEE LIST), amelyben azonnal szemet szúr a *Luis Pate* név. A felfedező utat az innen balra levő helyszínen folytatjuk, ahol a mozgólépcső aljában egy autókölcsönző iroda kapott helyet. Itt is a nőnemű alkalmazott segít rajtunk: mutassunk neki is jelvényt és fotót, majd kérjük el a listát — most már teljesen bizonyos, hogy *Bains* a meggyilkolt rendőr igazolványával álcázza magát. Természetesen még betérünk a hallból nyíló retyóba is, ahol nagyon kellemesen el lehet tölteni az időt (a falfeliratok olvasgatására gondolunk...), de a középső boxban érdekes dologra is bukkanunk: a WC-tartályban OPEN STOOL után rábukkanunk a néhai *Pate* közrendőr szolgálati revolverére (TAKE GUN). Mivel *Bains* egyelőre egérutat nyert, nincs mást tenni, mint visszaoldalogni a kapitányságra (GO TO POLICE). Lehetőleg a parkolóba visszafelé se üttessük el magunkat a zebrán.

A rendőrségen az ablaknál adjuk le az eddig összegyűjtött bizonyítékokat (GIVE EVIDENCES), aztán sétáljunk be az irodába. A kosarunkban (LOOK INTO BASKET) egy üzenetet találunk: *Marie* barátnőnk telefonált, hogy mihelyt előkerülünk, azonnal hívjuk vissza. A számát ugyan nem tudjuk, de majd a tudakozó megmondja (a száma az egész USA területén ugyanaz: 411). A tudakozó bejelentkezése után a várost (LYTTON) és a nyilvántartásból már ismerős teljes nevet (MARIE WILKANS) kell megadni (egyébként lehet, hogy abban is benne van *Marie* száma). 555-4169 és már bele is csicsereg kedvenc barátnőnk a kagylóba — összes mondanivalónk egy HELLO és egy OK szóból áll. (**Ez érdekes. Úgy látszik, az egész világon csak ennyit engedélyeznek a nők... — CoVboy**) *Marie* azt mondja, hogy *Arnie*-nál vár bennünket a munka lejárta után. Mihelyt letette, a főnök máris közli velünk, hogy megdolgoztunk a pénzünkért — mehetünk az asszonyhoz. Természetesen civilben már a saját autónkkal... (GO TO ARNIE)

Arnie-nál már ott vár bennünket *Marie*. Miután leültünk (SIT), nyújtsuk át neki a reptéren vásárolt virágot (GIVE FLOWER), majd adjunk le rendelést homárra (LOBSTER) az előbukkanó pincérnek. Miután meghozták a kaját, rekordidő alatt eltüntetjük (EAT), aztán hosszadalmas fogmosás következik: KISS MARIE, KISS MARIE, KISS MARIE... — mindaddig, amíg ki nem jön a pincér és ki nem derül, hogy nem tudunk fizetni. A másnapig hátralévő időt tehát mosogatással töltjük...

Másnap menjünk be az irodába és kukkantsunk bele a kosárba, mert ott van a labor jelentése. A főnök közben elmondja, hogy a 160 WEST ROSE lesz a mai első állomásunk: ott vár bennünket *Gelepsi* rendőr egy zöld kocsi társaságában, amelynek a csomagtartójában egy tarkónlőtt hulla hever. Vegyük fel a rendőrségi kocsi kulcsát, aztán irány a megadott cím. *Keith* elvállalja az autó átkutatását, nekünk meghagyja a csomagtartót. Természetesen ismét elő kell szedni a csomagtartónkból a helyszínelő cuccot (OPEN TRUNK, TAKE KIT) és eljátszani a szokásos dolgokat (TAKE PHOTO, TAKE BLOOD). A tarkónlőtt hullát megvizsgálva semmi érdekeset nem találunk, ellenben kutatásra (SEARCH BODY) egy boríték bal felső sarkára lelünk az ökölbe rándult kezében (TAKE CORNER, READ CORNER). A levél feladójának a címe: BILL COLE, 753 THIRD STREET. Közben megjön a halottkém is, aki elsüt néhány "fekete viccet", aztán becipelhetjük a hullát a hulláskocsiba (TAKE BODY). A biztonság kedvéért még egyszer kukkantsunk be a csomagtartóba: a hulla alatt ugyanis egy nekünk szóló üzenet van (TAKE NOTE, READ NOTE). A feladó régi jó barátunk, *Mr. Bains* és az üzenet így szól:*"Halott ember vagy, Sonny Bonds!"* A mai nap tehát kitűnően kezdődik — ennek örömére szóljunk be rádión a központba és irány a boríték sarkán levő cím (elég a GO MOTEL parancs is).



A motelnél kiszállva a tulajt pillantjuk meg a szemközti ablak mögött. Sétáljunk oda hozzá és mutassuk fel neki a jelvényünket, meg természetesen *Bains* fotóját is. Felismerte: szerinte ez *William Cole*, aki a 108-as szobát bérli. A szoba kulcsát az Istennek sem akarja odaadni, így tehát kénytelenek leszünk beülni az autóba és beszólni a központnak (RADIO). Mihelyt kiszálltunk, már meg is jelenik egy rendőr a házkutatási paranccsal. Vegyük el tőle (TAKE WARRANT), mutassuk fel a motel tulajdonosának és kérjük el a kulcsot (TAKE KEY). A 108-as szoba az autóval szemben nyílik, így nincs más dolgunk, mint szépen odasétálni és kinyitni az ajtót. Miután a hasunkban 30-40 söréttel befejeztük földi pályafutásunkat, töltsük vissza az utolsó állást és legközelebb az ajtó jobb oldalához lapulva nyissunk be — úgy talán nem lő minket szitává a kilincshez kötött vadászpuska... Míg mi helyszínelünk, *Keith* elviszi a puskát és berádióz a központba. A szobában több érdekes dolog is van: egyrészt a hátsó részen levő fürdőszobában, a mosdókagyló alján (LOOK SINK) megtaláljuk *Don Colby* csekkártyáját, rajta a címével — *Bains* tehát ismeri *Colby* rejtekhelyét; másrészt az ágy mellett álló fiókot kihúzva (OPEN DRAWER) megtaláljuk az eltépett boríték másik felét (TAKE ENVELOPE), amelynek nyomán idejutottunk. A borítékban egy levél is van (OPEN ENVELOPE, READ LETTER), amiből kiderül, hogy a tarkónlőtt úriembert hogyan csalta ide *Bains*. Az ágy mellett egy hatalmas vérfolt éktelenkedik a szőnyegen, tehát hurcoljuk be a kis aktatáskánkat, majd fotózzunk egyet és vegyünk vért a padlóról. *Keith* közben visszatér azzal, hogy a fegyvert körözi a rablási csoport is.

Bains következő célpontja tehát *Colby* vagy *Marie* lesz. Így tehát először is száguldjunk *Marie*-hez (GO TO MARIE). Az ajtón (LOOK DOOR) egy cédula árválkodik (TAKE NOTE):*"Vásárolni mentem. Szeretettel: Marie"* A kézírás ugyan ismerősnek tűnik, viszont abszolút nem emlékeztet egy nő kézírására. Balsejtelmeink rögtön valóra is válnak, mihelyt összehasonlítjuk a borítékon lévő írással (COMPARE NOTE WITH ENVELOPE) — ez *Bains*! Odabent oltári rendetlenség fogad bennünket: mintha kézigránátot hajított volna be valamelyik jóakarónk! *Marie* eltűnt, ellenben a földön maradt egy hamutartó (LOOK ASHTRAY, TAKE PAPER), amelyben félig elszenesedve megtaláljuk *Bains* leendő áldozatainak listáját. Az első helyen álló név már kipipálva (ő volt a csomagtartóban), most jön a többi...

Guruljunk vissza a rendőrségre és ismét adjuk le az eddig összegyűjtött bizonyítékokat az ablaknál (PUT EVIDENCES). Sétáljunk be a rablási csoporthoz, ahol *Adams* detektív készségesen felvilágosít bennünket az általuk körözött vadászpuskáról (ASK ABOUT SHOTGUN) — a laborjelentés szerint pontosan ugyanilyen kaliberű golyó tartózkodik a csomagtartós hulla tarkójában is. Mehetünk a saját irodánkba, ahol vesszük a telefonkészüléket és megpróbáljuk *Colby* figyelmét felhívni a rá leselkedő veszélyre. A tudakozó ugyan azt állítja, hogy ilyen nevű férfit nem tartanak nyilván Steelton városában, de a telefonszám rajta volt a hitelkártyáján: 407-555-3323. *Colby*t hiába figyelmeztetjük (TALK ABOUT BAINS), azt mondja, hogy tökéletes védelemmel vette körül magát, nincs mitől félnie. Az ilyen emberek szoktak gyorsan elpatkolni... Ha a főnöknek megmutatjuk *Bains* listáját, ő is úgy gondolja, hogy itt az ideje Steeltonba repülnünk. Irány a repülőtér. (Mielőtt kimennénk a reptérre, feltétlenül menjünk ki a lőtérre ismét beállítani a fegyvert!)

A repülőtéren vásároljunk jegyeket Steeltonba (BUY TICKET TO STEELTON). A jegyárus közli, hogy ez mindössze 160 dolcsi lesz — nekünk pedig nincs ennyi pénzünk. Szerencsére *Keith*-nek az a mentő ötlete támad, hogy telefonon beszól a kapitányságra a főnöknek, aki azonnal utasítja a jegyárust, hogy adja át a jegyeket. *Keith* még hozzáteszi azt is, hogy a főnök szerint értesíthetnénk a steeltoni zsarukat az érkezésünkről. A jegyárus készséggel rendelkezésünkre bocsátja a telefonját (USE PHONE) és a tudakozó is gyorsan megadja nekünk a Steelton Police számát (407-555-2677). A detektívnek megint csak *Bains*-ről beszélünk (TALK ABOUT BAINS), aki közli, hogy *Colby* lehallgatott telefonján érdekes infokat tudtak meg és a reptéren már várni fog bennünket. Kérjük el a jegyárustól a jegyeinket (TAKE TICKET TO STEELTON), aztán menjünk fel a tranzitba.

Az egyik széken egy ismerős, fehér ruhás úriember vonja magára a figyelmünket: *Larry* (*Larry Laffer*) személyesen! Talán arra a gépre vár, ami a nem létező LARRY 4-be repíti... A tranzitba egy fegyvervizsgálón keresztül tudunk bejutni — ami természetesen éktelen csörömpölésbe kezd a hónunk alatt himbálózó pisztolytól. Magyarázkodás helyett mutassuk fel az itt posztoló rendőrnek a jelvényünket és már be is szállhatunk a gépbe. Foglaljunk helyet a Keith melletti ülésen és kapcsoljuk be az övet (FASTEN BELT). Miután a kapitány jelezte, hogy elértük a repülési magasságot oldjuk ki magunkat (REMOVE BELT) és gyönyörködjünk a látnivalókban. A látnivaló két arab terrorista lesz, akik minden további nélkül eltérítik a gépet: az egyik bevonul a pilótafülkébe, a másik pedig az utasokat próbálja megfélemlíteni a stewardess fejének szorított pisztollyal. A kapitány nyugalomra inti az utasokat azzal a bejelentésével, hogy az úticél kicsit megváltozott: Steelton helyett Egyiptomban fogunk landolni. Ettől tényleg megnyugszunk és mihelyt a terrorista elengedi a stewardesst, a legnagyobb nyugalommal előhúzzuk a pisztolyunkat és lelőjük. (Nem árt persze lelassítani a játékot, mert esetleg minket lőnek le.) A nagy durrogásra benéz az utastérbe a másik terrorista is. Nem baj, őt is lelőjük. Miután szépen leheveredtek a fal mellé, kutassuk át őket (SEARCH MASKED BODY, SEARCH JACKET, SEARCH UNMASKED BODY, SEARCH TURBAN): a dzsekiben egy csipőfogót, a turbánban pedig a "Kudafi csináld-magad-pokolgép" használati utasítását találjuk. A terroristák még Allahhoz történő megtérésük előtt jelezték, hogy a gépen természetesen időzített bombát is elrejtettek. Ujabb megnyugtató hír. Mehetünk bombát keresni.

Mivel *Keith* a pilótafülke irányában tűnt el, egyértelmű, hogy a bomba pontosan az ellenkező irányban lesz (vagyis hátul, a mosdóban). Akinek kedve szottyan, nyugodtan kotorásszon értékes zsákmány után a WC-kagylóban — mi inkább a papírtörölközők tárolóját részesítettük előnyben (OPEN DISPENSER). Itt kb. 100 másodperc áll rendelkezésünkre, hogy hatástalanítsuk a bombát. A módszer rendkívül egyszerű: a turbánban lelt összerakási útmutatót kell visszafelé eljátszanunk. Vágjuk el sorban a sárga, a kék és a bíbor színű vezetéket (CUT YELLOW /BLUE/PURPLE WIRE), aztán dugjuk vissza a sárgát (CONNECT YELLOW WIRE), aztán vágjuk el a vöröset (vagy fehéret?) és végül megint a sárgát. Ha elszúrjuk, felrobbanunk — ha nem szúrjuk el, akkor nem robbanunk fel, hanem leszállunk és egy közveszélyes őrült helikopteren a rendőrség székházába szállít.

A kapitány a *Burt Park*ba küld bennünket egy járőrkocsival, ahol érdekes dolgok vannak készülőben. Nem fog megártani, ha magunkkal visszük az asztalon heverő két walkie-talkie készüléket is (TAKE RADIO). A parkban a csalétek szerepét fogjuk játszani: sétáljunk felfelé egy helyszínt, aztán a tó mellett jobbra. A többiek elbújnak a bokrok között, mi pedig nyugodtan mászkálgatunk ide-oda — míg meg nem támadnak bennünket (a pisztolyt ne vegyük elő, mert úgy a támadó soha az életben nem fog felbukkanni!). Mihelyt a támadó beszaladt (a program jelzi előre, hogy halljuk a lépteit), szóljunk bele a rádióba (USE RADIO). A támadó talán megijed a technika eme csodájától és hanyatt-homlok menekülne — szerencsére a szemfüles *Keith* az első sarkon nyakoncsípi és visszacipeli hozzánk. Néhány pontért beszélhetünk vele (nem mond semmit) és felolvashatjuk neki a jogait (READ RIGHTS).

Ugyanezen a helyszínen egy csatornanyílást találunk (az előtérben, félig takarva). Nyissuk ki a fedőt (OPEN HOLE) és másszunk le a csatornába (CLIMB DOWN). *Bains* rejtekhelyéhez lefelé kell haladnunk — csak nem most, mert útközben egy adag metángáz más belátásra bírna bennünket. Így tehát először a másik irányba indulunk el, ahol két-három forduló után egy piros szekrény tűnik fel a falon. Ebben a szekrényben egy gázmaszk tartózkodik, ami nagyszerű szolgálatot fog tenni nekünk, mihelyt furcsa látomásaink támadnak (WEAR MASK). Amikor megvan a maszk, a kiindulási helytől menjünk egészen lefelé addig, amíg lehet, majd ott tovább körbe. Jó ötlet a csőnyílással szemben vezető hídon átsétálni, mert a csövön egy adag szennyvíz érkezik, ami rögtön bele is mos bennünket a csatornába... Menjünk tovább jobbra, ahol a szemközti oldalon egy ajtót látunk a túloldalon (a következő helyszínen levő hídon át is mehetünk oda).

Az ajtó mögött található kedvenc barátnőnk, kissé kényelmetlen pózban: egy székhez kötözve fuldoklik a szájában levő rongytól. Meglehetősen ideges, tehát mielőtt kioldoznánk a köteleket (UNTIE ROPE), nyugtassuk meg egy kicsit (CALM MARIE). *Marie* rettentő boldog, hogy eljöttünk kiszabadítani és retteg, hogy mindjárt megjelenik *Bains*. Ennek örömére bújjunk el a bal oldalon levő hatalmas cső mögé és húzzuk elő a pisztolyunkat (ha *Marie*-t elfelejtettük volna megnyugtatni, akkor nem lesz időnk elbújni). Nemsokára megjelenik *Bains* is, aki gyanútlanul közelebb sétál *Marie*-hez — mihelyt egyvonalba ért a csővel, azonnal forduljunk felé és tüzeljünk (többször is).



Azután nyugodtan rá lehet gyújtani (vagy selyemcukrot rágcsálni), mert az endsequence következik, amelyben szerencsétlen *Sonny* kénytelen feleségül venni a csatorna mélyéről előhalászott hölgyet. Viszont *Keith* és *Fletcher* kapitány rendkívül elégedett lehet, amikor a nászútra készülődő újdonsült házaspárt kikísérik a reptérre: az előbbi végre rágyújthat egy jó Camelre, az utóbbi pedig magába szólíthat valami jobbféle fagylaltot...

Plus4 sarok

LONE SURVIVOR

Akiket érdekelnek a szöveges kalandjátékok, plusijuk van, és megvan nekik ez a prg., már biztosan megpróbáltak zöldágra vergődni ezzel az angol nyelvű szöveges adventure-rel. Ez a leírás azoknak szól, akiknek ez nem sikerült.
Természetesen ebben a játékban is tudunk kimenteni, ill. betölteni játékállást. Sajnos az a program hátránya, hogy csak kazettára tudunk menteni, de talán ezt a kis hibát feledteti maga a játék. A játék viszonylag öreg, ezért ne várjunk tőle nagy dolgokat.
A háttértörténet leírásával nem húzom az időt. Tehát a komplett megoldás:
Egy idegen ágyban fekszünk. Ez elég kényelmes dolog, de egy idő után unalmassá válik. Tapogatózzunk körül (TOUCH). Hopp! Találtunk egy kalapácsot. Fogjuk meg (GET CROW), és törjük össze a felettünk lévő búrát (BREAK CANOPY). Keljünk fel (GET UP). Egy szobában vagyunk. Olvassuk el a videoüzenetet (READ VIDEO). Megtudjuk, hogy az emberiség kihalt, s a rakéta, amellyel el tudunk menekülni, 3 napon belül felrobban. Mivel mi szeretnénk még élni egy kicsit (legalább odáig, amíg ezt az Adventure-t befejezzük), ezért induljunk el! Nyissuk ki a lift ajtaját (OPEN DOOR). Arra figyeljünk oda, hogy az ajtókat csak akkor tudjuk kinyitogatni, ha nálunk van a kalapács. Ezért azt soha se tegyük le!!! Menjünk ki az ajtón (GO DOOR). Most egy kábelen lógunk. Másszunk fel (CLIMB UP). Nyissuk ki az ajtót, és menjünk be (OPEN DOOR, GO DOOR). Egy rádiót és egy ládát pillantunk meg. Vegyük fel a rádiót (TAKE RADIO). Vajh mit lehet csinálni egy rádióval? Na mit? Meghallgatni. Nagy Feró "Garázs"-át. Próbáljuk meg. Nem sikerül. A fene ebbe a rádióba. Vágjuk a földhöz (BREAK RADIO). Jé! Valami kiesett belőle! Egy hangszóró. Vegyük fel (GET LOUD). De Feró miatt vágjuk mégegyszer földhöz (BREAK LOUD). Nini! Egy mágnes! Vegyük fel (GET MAGNET). Most már aránylag megbékéltünk, de azért rúgjunk bele egyet a ládába (KICK LOCK). Kinyílt. Vizsgáljuk meg (EXAM LOCK). Találtunk valamit. Egy űrruha (már kezdtem örülni, hogy talán sör). Viseljük (DON SUIT). Menjünk délre (S). Egy Geiger-Müller számláló. Vegyük fel (GET COUN). Itt már nincs semmi. Tűzzünk vissza a liftbe (N, GO DOOR). Másszunk fel (CLIMB UP). Egy hűtőszekrény. Nyissuk ki (OPEN REFR). Kaja!!! Itt a zaba ideje (SCOFF LETT; SCOFF TOMA; SCOFF CHEE). (O.K. MMMMMMM! Delicious!). Miután jól belaktunk, menjünk ki az ajtón (GO DOOR). Most jön a szokásos mászás és ajtónyitás (CLIMB UP; OPEN DOOR; GO DOOR). Egy szobában vagyunk, és egy gombot látunk. Nyomjuk meg (PRESS BUTT). Menjünk ki az ajtón (GO DOOR). Vizsgáljuk meg a számlálónkat (READ COUN). A levegő rendkívül veszélyes (ha bent vizsgáltuk volna meg, a gép azt "mondta" volna, hogy a légkör biztonságos). Tehát lehetőleg ne vegyük le a ruhánkat (legalábbis, ha nem akarjuk elölről kezdeni az egészet). Ezután kétszer keletre (E;E). Egy házikó. Menjünk be (GO CABIN). Egy doboz és egy mutáns vadászmenyét mosolyog ránk. Lehetőleg ne nagyon piszkáljuk egyiket se, mert bajunk lehet belőle. Ezért másszunk be az itt látható ablakon (GO WINDOW). Egy csodálatos mutáns saláta és egy ásó, de egyelőre hagyjuk őket békén. Viszont bokrokat is látunk. Nézzünk el oda, (hátha találunk valami csinos kis lányt) (GO BUSH), ám le kell lomboznom a vágyakat. Semmit sem fogunk találni. Mi viszont töretlenül keresünk tovább (N). Egy óriási mutáns nyúlba botlunk, aki nem enged minket egyenesen továbbmenni. Kérdezzük meg tőle, szereti-e az EDDÁ-t? Még csak nem is hallott róla!!! Hát ez már pofátlanság! Rúgjunk bele (KICK RABBIT). Hm. Mintha egy kicsit izgatottnak látszana. Ez mit jelenthet? Na, mindegy. Gyerünk visszafelé (S). Hűha! Ez a büdös nyúl követ minket. Hova lehetne elvinni, hogy békén hagyjon? Hm, hm... Mintha... emlékeznénk egy salátára. Vigyük oda (GO MOLE). Úgy látszik bejött. A nyuszi elkezdett zabálni. Mi szemérmesek vagyunk, ezért távozunk, de előtte vegyük fel az ásót (GET SHOV; GO BUSH). Északra (N) megyünk. Nincs itt a nyuszkó, mehetünk tovább (GO TRAIL). Itt ássunk egy kicsit (DIG). Egy kis földalatti lyukat találunk. Nézzük meg (EXAM MOLE). Egy hálót találunk. Vegyük fel (GET NET). Ezután üljünk be a csónakba (GO BOAT), és vizsgáljuk meg (EXAM BOAT). Egy elem. Vegyük fel (GET BATT). Ezután indítsuk el a motort, és csónakázzunk egy kicsit (START ENGI; DRIVE BOAT). Egy szigetre jutottunk. Szálljunk ki (GO ISLA). Menjünk keletre (E). Egy dróthálót látunk, és ... és mögötte: A RAKÉTÁT. Másszunk át a kerítésen (CLIMB FENCE). Ezután csöndesen meghalunk. Kezdhetjük elölről az egészet. Aki nem csak a hülyeségen töri a fejét, az az utóbbi két lépést elfelejti. Tehát, amikor kilépünk a csónakból, egy bunkerrel találjuk szemben magunkat. Itt ássunk egy kicsit (DIG). Egy oxigéntartályt találtunk. Töltsük fel vele az űrruhánkat (REFILL SUIT). Ezután már el is dobhatjuk az ásót, már nincs szükségünk rá (DROP SHOV). Menjünk be a bunkerba (GO BUNK). Itt egy csontváz vár ránk. Vizsgáljuk meg (EXAM SKEL). Egy pénztárca kerül elő. Nézzük meg (EXAM WALL). Egy kis fém kártyácskát találunk. Vegyük magunkhoz (GET CARD), majd angolosan távozzunk (N). Itt már nincs több dolgunk. Másszunk vissza a csónakba, és vezessük vissza a motorcsónakot (GO BOAT, DRIVE BOAT). Szálljunk ki (GO LAKE). Nyugat, és dél (W;S) felé vesszük az utunkat, majd megnézzük a nyuszit (GO MOLE). Menjünk északra (miután megcsodáltuk a nyuszit) (N). Még mindig itt van a vadászmenyétecske. Hálózzuk be szeretetünkkel (NET FERR). Ezután már felvehetjük a dobozt (GET BOX). Nyissuk ki (OPEN BOX). Néhány floppy-t találunk. Dobjuk el a dobozt, és vegyük fel a lemezeket (DROP BOX; GET DISKS). Most már elég volt a mászkálásból. Ezért gyerünk vissza a "bázisra" (N;W;W;W; PRESS BUTT; GO DOOR). Szokás szerint megint a liftkábelen kinntornázunk. Másszunk lefelé néhányszor (CLIMB DOWN; CLIMB DOWN; CLIMB DOWN; CLIMB DOWN). A lift tetején találjuk magunkat. Vizsgáljuk meg (EXAM ELEV). Csodák-csodájára a Starsky & Hutch nyomozópáros utóbbi tagjával találkozunk, de úgy látszik magyarosította a nevét HATCH-ra!!! Most már tényleg elég az ökörségből!

Tehát másszunk le a liftbe (GO HATCH), majd pedig OPEN DOOR és GO DOOR. Jé, egy zuhany. Zuhanyozzunk le (TAKE SHOW). Most már levehetjük a ruhánkat (ha eddig próbáltuk volna, kezdhettük volna elölről az egészet): DOFF SUIT. Ha nagyon akarunk, lezuhanyozhatunk így is (TAKE SHOW). Most már szépek és tiszták vagyunk. Tehát tovább! (D; GO POD). Egy jelet látunk. Nézzük meg (READ SIGN): "A kilövési helyre". Aha, tehát ez az utazófülke oda visz. Nézzük meg, vagy mozdítsuk meg az utazófülkébe épített kart (MOVE LEVER). Egy kinyiffant elemet találtunk. Vegyük fel (TAKE BATT), majd dobjuk el mindkét elemet ami nálunk van (DROP BATT; DROP BATT). Ezután vegyük fel a jó elemet (TAKE BATT), és illesszük vissza a másik helyére (FIT BATT), majd PULL LEVER. Egy hang felszólít minket, hogy illesszük be a mágneses kártyánkat (INSERT CARD). Hoppá! A kártyánk nem mágneses! De nem esünk kétségbe, ugyanis nekünk van egy kis mágnesünk. Talán sikerül... (MAGNIFIZE CARD), majd (INSERT CARD). Ok. Nyomjuk meg a kart (PULL LEVER). A fülke elindul, majd később megáll. Szálljunk ki (DISC POD) (U) (OPEN HATCH). Megjelenik a "card seat". Illesszük be kártyánkat (INSERT CARD). Most már mehetünk (GO HATCH). Ezután (U). Itt van egy számítógép. Nyomjunk meg egy gombot (PRESS BUTT). Egy hang felszólít, hogy tegyük be a kilövést vezérlő szoftvert, hát lehet ilyen szép kérésnek ellenállni (INSERT DISK)? Nyomjunk meg mégegyszer egy billentyűt (PRESS BUTT).
HOORAY! BLAST OFF!... Play again!
Tehát befejeztük a játékot. Illetve majdnem. Kapcsoljuk ki a számítógépünket, majd újra be. Kérjünk a lemezről DIRECTORY-t . Miután meggyőződtünk róla, hogy a LONE SURVIVOR-os lemezt tettük be a drive-ba, adjuk ki a következő utasítást: OPEN 15,8,15: PRINT#15, "S:LONE SURVIVOR"
Most már teljesen készek vagyunk!
ALAXAY VIKTOR, Eger

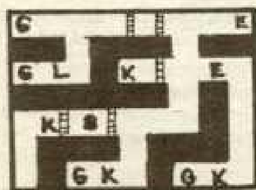
SZÖKÉS A VÁRBÓL

Kedves (?) CoVboy! Úgy gondolom elfogadod tőlem a SZÖKÉS A VÁRBÓL c. játék leírását. (**Óh, hát hogyne! Még meg is köszönöm! — CoVboy**) A játék címképén egy várat láthatunk, 'SPACE' után megjelenik a második címkép, melyből a program utasításkészletét, íróját és a tárgyak megvizsgálásának módját tudhatjuk meg. Ha valaki játszani is akar, megnyomja a 'SPACE'-t.
Egyedül vagyunk egy sötét börtönben. Derítsük fel a börtön nyugati végét (NY, NY)! Egy halott rab és egy kőkés vár ránk. Vegyük fel (a kőkést) és menjünk a kijárathoz (FOGD KOKEST, K)! Ha megvizsgáljuk a rácsot, láthatjuk, hogy erős lakattal van lezárva. Nini! Egy őr is van rajta. Ha már ott van, rántsuk le (RANTSD ORT)! Elájul. Vizsgálat után észreveszünk egy kulcsot, ami az őrről lóg egy zsinóron. Vágjuk le (VAGD ZSINORT), és a kulcs leesik. Vegyük fel és menjünk ki (FOGD LAKATKULCSOT, NYISD LAKATOT, EMELD RACSOT, FEL)! Itt vagy keletre megyünk, vagy nyugatra. Induljunk nyugatra. Itt világosabb van. Aki siet, továbbhalad nyugatra és újrakezdi a játékot, de mi visszafordulunk (K). Visszaértünk a börtön fölé, mehetünk tovább (K). Menjünk be a déli szobába, ahol szép szőnyeg van (D)! Vizsgálat után kiderül, hogy szép és nem gyűrött. Ha nem gyűrött, akkor ügyelnek rá. Csak nincs alatta valami? Ha megnézzük, egy fáklyát találunk, amit tanácsos felvenni (HUZD SZONYEGET, FOGD FAKLYAT). Most már mehetünk a rendesebb, világosabb első emeletre (E,K,FEL, NY). Van nyugaton és délen egy-egy ajtó. Lépjünk be a nyugatin át a ronda mosdófülkébe (NY)! Találunk itt egy asztalt, melyet megvizsgálva szemétre bukkanunk, a szemetet átvizsgálva pedig egy kulcsocskát lelünk, amit fel is veszünk (FOGD KULCSOCSKAT). A tükör is berendezési tárgy. Vajon mire használhatjuk? Betörjük! (TORD TUKROT) Be is mehetünk rajta (NY) egy raktárhelyiségbe. Vegyük fel a kötelet és menjünk a déli szobába (K,K,D)! Itt van egy asztal, aminek a fiókját a kulcsocska nyitja (NYISD FIOKOT). Ezek után a fiókot kihúzhatjuk, megvizsgálhatjuk és felvehetjük a vaskulcsot és visszamehetünk a folyosóra (HUZD FIOKOT, VIZSGALD FIOKOT, FOGD VASKULCSOT, E). A folyosó északi végén egy ablak van, mint azt a vizsgálat után láthatjuk. Ha ott van, szedjük le az ablakkilincset (SZEDD ABLAKKILINCSÉT)! Menjünk az őr szobájába (K,FEL,NYISD AJTOT,K)! Szobavizsgálat után találunk egy gyertyatartót. Mire szolgálhat? Természetesen arra, hogy meghúzzuk (HUZD GYERTYAT)! Belépünk a most kinyílt ajtón és megvizsgáljuk a szobát (D,VIZSGALD SZOBAT). Látjuk, hogy az ablak felett a külső falon egy kampó (mert ezt a várat a szökő raboknak építették). Ha nálunk van az ablakkilincs, kinyithatjuk az ablakot és elmenekülhetünk (NYISD ABLAKOT, LE). De nem megy. Vajon miért? Hát persze! Kössük a kötelet a kampóhoz, és most már mehetünk!!! (KOT KOTELET,LE)...
KOVÁCS ZSOLT, Dabas

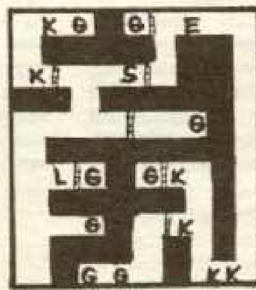
TUBE RUNNER

Hi CoVboy! Jó, hogy a Tökös-Mákosban külön van egy Plus/4-es rovat, mert ide legalább néha beküldenek valami jót, úgy döntöttem én (**SZŰCS VIKTOR**, Miskolc) is beküldök valamit, amit belerakhatnál. Ezennel leközlöm a TUBE RUNNER c. játék leírását és térképét:
A programot a Gremlin Graphics készítette, indítása a tűzgombbal lehetséges. Kezdetben egy űrhajóssal vagyunk, akinek az a feladata, hogy megadott időn belül összeszedje a bázisban elrejtett gyémántokat. A labirintusban különböző tárgyak is találhatók:
kulcs: segítségével az ajtókat nyithatjuk ki (10 pont)
gyémánt: fel kell szedni (10.000 pont)
energia: növeli az energiánkat, tovább tudunk rohangálni (100 pont)
lőszer: (100 pont)
Néha megjelenik egy hamburger, amibe belelőhetünk, ekkor kisebb darabokra esik szét, amiket már könnyűszerrel szétlőhetünk némi pontokért.
Ha egy pályát teljesítettünk, akkor jön a következő, ami sokkal nagyobb, és több a felszedhető gyémántok száma is.
Még egy fontos dolog: A bal alsó sarokban egy szám mutatja a kulcsok számát, ne lepődjünk meg, ha egy kulcsot felveszünk, ennek értéke 2-vel nő. Íme a térképek:

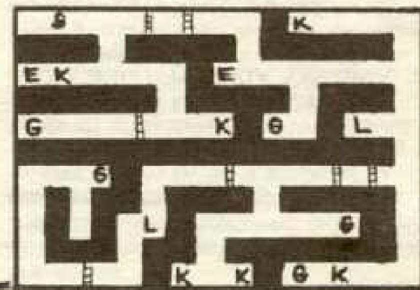
Level 1



Level 2

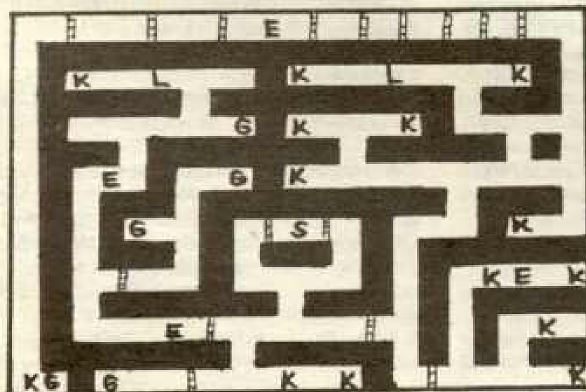


S: START
G: Gyémánt
K: Kulcs
E: Energia
L: Lőszer
▯: Ajtó

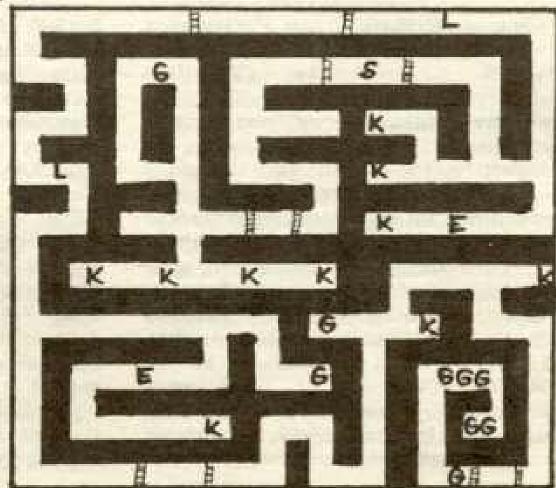


Level 3

Level 4



Level 5



TökösMákos

DISKTOLVAJ (64)

(**A múltkori levelezésben megjelent 'Gigalevél' szerzőjének leveléből kinyírbált dolgok jönneknek — CoVboy**)
Rögtön a közepébe vágok: A játék hagyományos adventure, eléggé hasonlít Rátkai játékaihoz. Néhány kényelmi funkció nagyon hiányzik pl. QSAVE/QLOAD, BOM, rövidítések. Még egy különbség: életerőnk minden lépéssel csökken (kajálással helyreállíthatjuk). Na, és most jön a lényeg, a megoldás.
Kezdetben a szobánkban vagyunk, egy asztallal szemben. Nézzünk egy kicsit körül (VIZSGÁL ASZTAL). A vizsgálódás eredménye: egy fiók, telefon+üzenetrögzítő (HÚZ FIÓK). Az igazolványunkat és egy villamosjegyet találunk, amit magunkhoz is vehetünk. Telefonálni nem tudunk, tehát BEKAPCSOL ÜZENETRÖGZÍTŐ. Kapunk egy kis kerettörténetet, pár Info-t és a "minden programok ellopója" címmel tisztelnek meg bennünket. Itt már nincs több dolgunk, kimehetünk (É, É). Egy villamosmegállóba jutottunk. Várjuk meg a villamost és szálljunk FEL. Lógni sajnos nem lehet, mert elkap a kalauz (LYUKASZT VILLAMOSJEGY). A villamos elindul, majd kis idő múlva megáll (LE). Menjünk D, NY, D-re. Egy padhoz értünk, akár le is ülhetünk, +20 életerő pont. Menjünk É, É, É-ra. A cím már valahonnan ismerős, tehát bemegyünk: NYOM CSENGŐ, K. Itt szerencsénk lesz Bogáncshoz, aki hangosan ugat és ránk ugrál, tehát valószínűleg egy kutyáról van szó. Csillapítsuk le valahogy (ORDÍT). Hm... mintha nem jött volna össze. Használjuk inkább a SIMOGAT BOGÁNCS parancsot. Na, ez már mindjárt más. Menjünk beljebb (NYIT AJTÓ, K). Az előszobában vagyunk, nézzünk körül egy cseppet (VIZSGÁL ELŐSZOBA, VIZSGÁL RUHAFOGAS). Jutalmunk egy kulcs és egy esernyő. Keletre van a nappali, itt is körülnézünk (VIZSGÁL NAPPALI, VIZSGÁL POLC, VIZSGÁL ASZTAL). A segítség szerint az olvasás hasznos és kellemes, tehát a könyvet+újságot, amit találtunk, rögtön olvassuk is el. Menjünk É-ra. Itt egy kis kavarodás van, de az biztos, hogy a konyhában, a hűtőben, a spejzban és a polcon összesen egy üveg üdítőt, egy sörnyitót és mézet találunk. A mézet meg is ehetjük, +30 energia. Az üdítős üvegben limonádé van (antialkoholisták egy pár energiapontért megihatják). Menjünk fel az emeletre (A spejzból K, D, FEL). Ajtókat látunk délre és nyugatra. Kezdjük a délivel. A szekrényt megvizsgálva egy szekrénykulcsot találunk, amivel természetesen (?!) nem lehet kinyitni a szekrényt. Menjünk a fürdőszobába (É, NY). A mosdóban egy darab szappanra lelünk, amivel már fürödhetünk is (NYIT CSAP, ZÁR CSAP, FÜRDIK, +30 energia). Most nézzünk be Szilvi szobájába (K, É, NY). Ha jobban körülnézünk (VIZSGÁL SAROK) találunk egy tollat. Ezt Szilvi vesztette el, legjobb, ha megkeresük valahol a házban és visszaadjuk neki (AD TOLL SZILVI). Menjünk ki a kertbe (a nappaliból NYIT AJTÓ, K). Itt felnyomhatjuk energiánkat, másszunk fel a létrára... A létrára felmászva fantasztikus eseményeknek leszünk szemtanúi: a szomszéd gothos macskája nyávog a háztetőn... Húzzunk el É-ra. Itt vannak egy fadobozban a biztosítékok. Most szórakozni fogunk: KAPCSOL BIZTOSÍTÉK. Valaki az Elektromos Művek igazgatóját szidja, ezt nem hagyhatjuk (I). Ez jó vicc volt, most jön egy még jobb (K, NY). Mindenki azt várná, hogy ugyanoda kerülünk vissza — hát nem, a nappaliban kötünk ki. Na, mindegy. (D) A szekrényhez már van kulcsunk, nyissuk ki (NYIT SZEKRÉNY SZEKRÉNYKULCS) Láthatjuk, hogy az ősi középvizigót közmondásnak ("Aki keres, az talál") most pont az ellenkezője jött be: Aki talál, az keres... Igaz, hogy nem sokat, de azért 150,- Ft se semmi. Gyorsan lépjünk le, mielőtt észreveszik (É, NY, NY, NY). Most az úttörőházba megyünk (É, NY) Óhhh... eleredt az eső. **Nem akadály**: NYIT ESERNYŐ, CSUK ESERNYŐ, mehetünk tovább (NY, É, NY, D). Egy zárt ajtó állja utunkat. Az előszobában talált kulcs véletlenül pont illik a zárba (NYIT AJTÓ KULCS, D). A szertárban vagyunk, ahol egy VIZSGÁL SZERTÁR után találunk egy kazettát COPY felirattal (ha Ti is úgy gondoljátok, fel lehet adni egy pályázati rejtvényt, hogy ez mit jelent...) Sajnos itt rontja a levegőt Gábor is (ő ki lehet?) és nem engedi felvenni a kazettát. Semmi baj, emlékezzünk csak, mit mondott Nyikolaj Napolaj, ismert hátsó-szibériai répanemesítő: "Többet ésszel, mint ész nélkül". Tehát most nagyon furfangosak leszünk: AD ÚJSÁG GÁBOR, FELVESZ KAZETTA. Menjünk bevásárolni (É, É, É, D, K, K, D, D, K, K). Most imádkozzunk, hogy az ÁPISZ-t (a gondolkodó ember kelléktára, vagy az a PIÉRT?) még nem rabolták ki. Ha ez megvolt, akkor BE. Ha csak a halott eladót látjuk, nem jött össze az imádkozás — kezdhetjük elölről az egészet. Vegyünk egy lemezt (VESZ DISK) 150,- FT kész rablás! A játék célja a program lemásolása, nem ártana valamit csinálni ennek érdekében is: É, NY, NY, É, NYOM CSENGŐ, K, K, K, FEL, É, É. Miklós szobájában vagyunk, de ő sajnos nem engedi, hogy lemásoljuk a programját. "Puhítsuk meg" egy kicsit (NYIT ÜDÍTŐ, AD ÜDÍTŐ MIKLÓS). (Az antialkoholisták, akik a játék elején megitták, most igen kellemetlenül érezhetik magukat) Na, most már talán más a véleménye (BESZÉL MIKLÓS). Aaaaaaarghh! Ez kiakadt! Akinek működő verziója van, annak mondom tovább: Miklós 3 kérdést fog feltenni nekünk, ha jót válaszolunk, szabadon garázdálkodhatunk a gépen. A kérdések:
— Mi Miklós kedvenc könyve? (A Gyűrűk ura)
— Miért járnak át a srácok az úttörőház kerítésén lévő lyukon? (focizni)
— Milyen a szomszéd macskája? (gothos)
Ezután már csak le kell másolnunk a programot (valószínűleg mindenkinek fog menni egyedül is) és teljesítettük a küldetést, minden jó, ha a vége jó, de még jobb, ha ilyen az eleje és a közepe is. Még egy-két jó tipp: a rendőrnek mutassuk meg az igazolványunkat és akkor békén hagy. Ha a rabló vagy a csavargó megjelenik, akkor gyorsan húzzuk el a csíkot, de ha valamelyik tárgyunkat elveszik, akkor muszáj lesz bunyózni (ÜT RABLÓ v. ÜT CSAVARGÓ stb.)

BUSHIDO

Néhány tipp a **BUSHIDO**-hoz. Varázsitalok készítése: a néhol található ládákat a különböző varázspálcákkal (WANDS) tudjuk kinyitni. A ládából előugráló izéket összeszedve juthatunk a varázsitalok összetevőihez. (Ilyenek vannak mint pl. sárkányvér, gyíkbőr, főnixtojás.) Az ebből készült dolgokat még meg is fogjuk inni! Akinek nincs rá gusztusa, jusson eszébe Teflon Ibrik, ismeretlen tűzföldi sakkozó híres mondása: "Aki fél az alkoholmérgezéstől, ne igyon mérgezett alkoholt!"). Szóval, ha már vannak hozzávalóink, kérjük a tárgyaink listáját, majd a menüből válasszuk ki az INGREDIENTS-et. Itt láthatjuk összeszedett hozzávalóinkat. Ha valamelyiket USE-ba tesszük, megjelenik az abból készíthető varázsital első két betűje. Ha most egy másik hozzávalót is USE-olunk, kiderül, hogy sikerült-e turmixolnunk valamit (XXX MIXED), vagy sikeresen elpazaroltuk az értékes anyagokat (NOTHING HAPPENED).
Néhány recept:
Lizard Skin + Witch Weed = Fear Draft
Venom + Fairie Fungi = Unseen Draft
Witch Weed + Fairie Fungi = Repel Draft
Phoenix Egg + Venom = Destroy Draft
Fairie Fungi + Lizard Skin = Heal Draft
Moondust + Lizard Skin = Omen Draft
Elixir + Fairie Fungi = Hero Draft
A varázsitalokat is USE-al lehet használni. Hatásuk időtartama a WISDOM tulajdonságunk értékétől függ. Hogy melyik varázsital mit csinál, azt mindenki kikísérletezheti magának. (Maradjon egy kis izgalom a népnek...) (**Meg a nevéből úgysem túl nehéz kitalálni... — CoVboy**)
A kulccsal nyitható ajtók (már amelyiket ki tudtam nyitni):
Downgate — Burrowdoom (Brass Key)
Burrowdoom — Base (Jade Key)
Templedeep — Cryptways (Copper Key)
Cryptways — Moontower I. (Steel Key)
Moontower 1 — Moontower 2 (Silver Key)
Moontower 2 — Moontower 3 (Copper Key)
Burrowdoom — Wraithgate (Jade Key)
Wraithgate — Fairfoul Halls (Browe Key)
Burrowdoom — Fairfoul Halls (hon Key)
Cryptways — Way of the Dead (Steel Key)
Burrowdoom — Temple (Kulcs nélkül)
Ahogy Downgate-ből átérünk Burrowdoom-ba, menjünk balra (csak arra lehet) és a következő szoba bal alsó sarkában van a titkos átjáró.

ÜNDÜRÜXÜ KIRÁLY (64)

Kerettörténet most nincs, a játék elején mindenki elolvashatja. A lényeg: Az ellenséges Hömpörö király új csodafegyverének tervrajzát kell ellopnunk. A játék Hömpörö vára előtt kezdődik. A vizesárkon sajnos nem tudunk átkelni, ezért egy kicsit szétnézünk az aljnövényzetben (V BOKOR). Az ágak között egy nyílást veszünk észre, itt átmehetünk (MEGY NYÍLÁS). A várkapu elé kerülünk, de a kapu természetesen zárva van. A segítség szerint legyünk udvariasak (KOPOG). Már mehetünk is É-ra. A várudvaron egy vasdarabot találunk (F). Északra van a piactér, itt bizniszelni fogunk (ELAD ALMA). Most már van pénzünk, gyorsan meg kellene szabadulni tőle, mielőtt leértékelik a petákot a konvertibilis valutához képest (K). Az aprófa között egy baltára lelünk (V APRÓFA, F). Keletre van a kovácsműhely (K). Mivel a pénzünkön nem tudunk pl. CoV-ot előfizetni, kardot csináltatunk belőle (AD VASDARAB KOVÁCSNAK, AD PÉNZ KOVÁCSNAK). Most a faluba megyünk (NY, D). A szemétben turkálva (V SZEMÉT) egy piszkavasat találunk (F). Már csak a vár nyugati felében nem voltunk (NY, NY). Most változtathatunk azon a tarthatatlan állapoton, hogy már legalább két perce nálunk van egy balta és még semmit nem romboltunk össze vele (VÁG FA, F). A szöveg egy kicsit sokat foglalkozik a mező leírásával, ez gyanús (V FÖLD, F). Már biztos megéheztünk, bemegyünk a pékhez (É). Pénzünk ugyan nincs, de a gyűrűért (ha megvizsgáljuk, kiderül, hogy "szép ékszer") kapunk egy kenyeret (AD GYŰRŰ PÉKNEK). Most már eléggé fel vagyunk fegyverkezve ahhoz, hogy bemenjünk a belső várba (D, K, É, É, NYIT KAPU). *"Nincs kulcsod"* — mondja erre a program. Hm. Ha itt a kapu, valahol itt kell a kulcsnak is lennie (V FAL, HÚZ KŐ, F). Na, már mehetünk is (NYIT KAPU, É). A belső várudvaron vagyunk, egy szökőkút előtt. A kútból ihatunk (ISZIK) és a vízben egy kovakövet találunk (V SZÖKŐKÚT, F). Északra a kovakőhoz egy lámpát szerezhetünk, de meggyújtani nem tudjuk, mert a kovakő vizes (É, F, D). Még két irány maradt, menjünk mondjuk nyugatra (NY). Az ebédlőbe kerülünk. Úgy tűnik lekéstük az ebédet, mert az asztalon csak egy zsebkendő van (V ASZTAL, F). A sarokban egy lépcső indul (a program szerint "indúl") felfelé (FEL). Hogy teljes legyen az örömünk, egy zárt ajtó állja utunkat. Egy ilyen ELITE (sőt bak-ELITE) fickónak, mint mi vagyunk, ez nem akadály (FESZÍT AJTÓ, K). A toronyba jutottunk. A mennyezeten lévő csapóajtót nem érjük el, tehát LE. Az őrszobában vagyunk, ahol — micsoda véletlen! — éppen egy őr tartózkodik és ki is nyír, hacsak mi nem tesszük ezt vele előbb (ÖL ŐR). Ezután felvehetjük az itt lévő dolgokat (F). Menjünk vissza a várudvarra (FEL, NY, LE, K, K). Talán most már megszáradt a kovakövünk (GYÚJT LÁMPA). Hát nem... De ha megtöröljük a zsebkendővel, akkor már igen (TÖRÖL KOVAKŐ, GYÚJT LÁMPA). Mehetünk LE. A borospincébe jutottunk. Az itteni teendőt mindenki magától is kitalálhatja (NYIT CSAP). A boroshordó kinyitása ugyan nem a várt eredményt hozta, de ez sem olyan rossz (K). Egy titkos folyosóra jutottunk, ami rögtön ránk is omlik, ha nem teszünk ellene valamit (TÁMASZT KŐ). Északra egy titkos terembe jutunk, ahol egy kőlap van a földön. Egyelőre túl nehéz, de ha kajálunk egy kicsit, mindjárt erősebbek leszünk (ESZIK KENYÉR, EMEL KŐ). A kő alatti lyukban egy ládakulcs van (V LYUK, F). Most visszamegyünk a toronyba, de magunkkal visszük a létrát is (D, NY, FEL, F, NY, NY, FEL, K, LETESZ LÉTRA, FEL). A király titkos szobájában vagyunk, egy lezárt láda, és egy pók társaságában. A pók csak átverésnek van, de a ládához már van kulcsunk... (NYIT LÁDA, V LÁDA, F). A ládában két terv van: egy nagyszerű kódobálóé és egy csodafegyveré. Most persze mindenki szalad haza Ündürüxü királyhoz. Csak tessék bölcs és igazságos uralkodónk elkezd a csodafegyverrel Szaddám Husszeint játszani, mi meg meghalunk a csatatéren. Jobb lesz, ha megsemmisítjük a veszélyes tervrajzot (TÉP TERV). A kifelé vezető utat mindenki magától megtalálhatja, főleg, ha figyelembe veszi, hogy a borospincétől kétszer keletre lévő képernyőn kissé puhább a föld a szokásosnál...

Az eddigieket gyártotta: HANCU, H-LIN és még sok egyéb név, Vácról

---

Wargame Construction Kit (64)

Nevével ellentétben nem csak szerkeszteni, hanem játszani is lehet vele, akár ketten is! Éppen ezért megérdemel egy jó, részletes leírást. Először választanunk kell:

'F3' — Editor (szerkesztő)
'F5' — One player game (1 játékos)
'F7' — Two player game (2 játékos)

Editor (Main menu — Főmenü):
Disk Access (Lemezfunkciók)
'F1' — lemez formázás
'F3' — vissza a főmenühöz
'F5' — töltés
'F7' — mentés
8 lehetőség van az A oldalon kimentett állás tárolására.

DRAW MAP (Térképrajzolás)
RIVER — folyó; CRESTS — dombtetők; BRIDGE — ép híd; TREES — fák; ROADS — utak; CLEAR—BORDER — térkép széle; BLOWN BRIDGE — roncs híd; MINES — aknák; BUILDINGS — épületek; HILLTOP — hegycsúcs; WOODS CENTER — erdő közepe; WOODS BUTTON — erdő mélye; WOODS LEFT — bal oldali erdőszél; WOODS RIGHT — jobb oldali erdőszél; WOODS TOP — erdő csúcsa. Ahol többesszám van, ott többféle közül válogathatunk a joystick jobbra ill. balra húzásával. Ha kiválasztottuk a megfelelőt, egy fehér négyzettel akárhányszor elhelyezhetjük a képernyőn.
Újra válogatni az 'F7'-tel lehet. A főmenübe az 'F3'-mal térhetünk vissza.

EDIT FRIENDLY UNIT (Hadseregünk szerkesztése)
Ez egy táblázatban történik, az értékek tetszőleges változtatásával:
UNIT NUMBER (egységeink száma) — 1-31
FIREPOWER (tűzerő) — 1-99
DEFENSE (védekezés) — 0-99
ASSAULT (támadás) — 0-14
MOVEMENT (mozgás) — 0-99
STRENGTH (erősség) — 1-7
RANGE (hatósugár) — 0-20
FIRE TYPE (tüzelés típusa)
UNIT TYPE (egység típusa)
TRANSPORT (szállító egység) — yes/no
DIG IN (az egység beássa-e magát) — yes/no
AT CAPABILITY (a harc célja a játékos készsége) — yes/no
AT DEFENSE (a harc célja a védekezés) — yes/no
TURN OF ENTRY (hányadik körben lépjünk be) — 1-99
CHOOSE ICON (válassz egy harci egységet)
DUPLICATE (másold le) — max. 31 példányban lemásolhatjuk a szerkesztett egységet

EDIT ENEMY UNIT (Ellenség szerkesztése)
Ugyanaz, mint az előző, csak nincs szállító egység, viszont van beásás.
AGRESSION: az agresszió beállítása 0-7 érték között.

DISPLAY UNITS
A kiválasztott egységeket kell elhelyezni.

CHOOSE SCALE (A csata fajtái)
TACTICAL (taktikai), OPERATIONAL-TACTICAL (hadműveleti-taktikai), OPERATIONAL (hadműveleti), STRATEGIC (stratégiai).

ONE PLAYER GAME
Először ki kell választani, melyik küldetést akarjuk játszani. *Zárójelben a játékosok száma.*

1. BASIC SCENARIO CONSTRUCT: az általunk szerkesztett játék
2. CROSS A RIVER: átkelés a folyón (2)
3. ABUSE ON THE MEUSE: Előrenyomulás a Meuse-nál (2)
4. RETURN TO BETA 4: visszatérés (1)
5. DELTA FORCE RESCUE: A Delta Force kiszabadítása (1)
6. FULDA GAP: *Fulda-szoros (1)*
7. FIRST BULL RUN: Az első csata Bull Runnál (amerikai polgárháború) (2)
8. CASTLE SIEGE: csata a kastélyban (1)

Amit 2 játékossal lehet játszani, azt természetesen lehet egyedül, a gép ellen is.
Betöltés 'F5', majd 'F7'. A képernyő 3 fő részre bontható:

Felső rész:
Itt láthatóak azok a menüpontok, amelyek a játékhoz kapcsolódnak (az aktuális fehér). 'F7'-tel lehet továbbléptetni a menüpontokat.

OB: Csapatok beásása a földbe. UNIT DIG IN — csapat beásása; UNIT COMBAT READY: a csapat harckészültségben. Beásva kisebb az esélye annak, hogy eltalálják őket, viszont nem tudnak mozogni.
AP: A BONUS ágyúlövések célját kell megadni
FF: Itt lőhetünk az ellenségre. Először a saját egységünkre kell clickelni, azután az ellenségére. (NO LINE OF SIGHT: valami akadályozza a lövést; OUT OF RANGE: lőtávolon kívül van; THAT UNIT IS UNABLE TO FIRE: ezzel az egységgel már lőttünk; THIS IS NOT A FRIENDLY UNIT: nem a mi egységünkkel akarunk lőni; TARGET HIT: eltaláltuk a célpontot; TARGET MISSED: nem találtuk el a célpontot; TARGET ELIMINATED: a célpont megsemmisült
FM: Itt mozgathatjuk a csapatainkat. Ez a mozgási pontok szerint történik: az úton 1 pontot fogy; a mezőn 2 pontot fogy; a hidon 3 pontot fogy; az erdőben 6 pontot fogy; az ágyúzott földön 6 pontot fogy. (NOT ENOUGH MOVEMENT POINTS: nincs elég mozgási pontunk a lépéshez; TERRAIN IMPOSSIBLE FOR VEHICLES: itt ezzel a járművel nem lehet közlekedni). Erdőben csak gyalogos csapatok tudnak menni, de érdemesebb velük az úton közlekedni. A helikopter és repülőgép mindegy, mi felett repül, csak 1 pontot fogy lépésenként.
EF: Az ellenség lő (TARGET HIT: eltaláltak; TARGET MISSED: nem találtak el; TARGET ELIMINATED: kilőtték egy egységünket). Aki lő, az 'F' betűre változik, amire lőnek, az pedig villog.
EM: Az ellenség mozog
AF: Itt adják le a BONUS lövéseinket. Meg kell jegyezni, hogy nem mindig kapunk BUNUS lövéseket, csak némely akcióknál (pl. átkelés a folyón).

Középső rész:
Itt található a térkép, rajta a szembenálló egységekkel. Ha fehér széle van egy egységnek, az a miénk. Ha fekete széle van egy egységnek, az az ellenségé. A terep jelölései: Kék: folyó; Zöld: mező; Világosbarna: út v. épület; Sötétbarna: erdő; Fekete pontok: aknák; Barna zöld csikkal: híd; Barna zöld csikkal, kihagyásokkal: roncs híd; Egyik széle világosbarna, másik széle sötétbarna: fal

Alsó rész:
Ez csak akkor jelenik meg, ha saját egységünkre clickelünk. Jelzések balróljobbra: X 04: csapatunk sorszáma; F 45: az egység tűzereje; D 30: ekkora kárt tud tenni az ellenségben; R 20: a lövés hatótávolsága; A 04: ez nem egészen világos, de nem fontos; M 10: mozgási pontok száma; S 6: Ha 0 lesz, akkor az egység megsemmisül. Ha pirosra vált az eredetileg zöld szín, akkor nemrég belelőttek egyet. Ha a SUPPRESSED felirat is megjelenik, akkor lőni ebben a körben már nem tudunk vele.
Ha valakinek tetszik a játék, szívesen elcserélem vele (csak lemezen). Cím: **Czágler Péter**, 2440 Százhalombatta, Pf.: 59.

CIRCUS ATTRACTIONS (64)

A **Golden Goblins** programozói egy igazán jól sikerült cirkusz-szimulációval rukkoltak elő. A játék egy kitűnő, cirkuszi hangulatot idéző zenével jelentkezik be. Morelli cirkuszában vagyunk, ahol a közönség tombolva várja az előadást. A mutatványokat természetesen nekünk kell végrehajtani, ez pedig nem lesz egyszerű feladat. Öt játékban próbálhatjuk ki ügyességünket. A játék elején beállíthatjuk, hogy az egész előadást le akarjuk játszani vagy csak gyakorolni kívánunk, továbbá azt, hogy egy vagy két játékos játszik.

1. Gumiasztal (TRAMPOLINING): Az artistával különböző ugrásokat kell végrehajtani, hogy szórakoztassuk a közönséget. A középen látható vonal a nézők érdeklődését mutatja. Ez fokozatosan csökken, de valamilyen ugrás végrehajtásakor viszont növekedni fog. Előre és hátra tudunk szaltózni. Ha több szaltót csinálunk, a 'tűz' gomb segítségével le kell fékezni a forgást, de úgy, hogy talppal essünk a gumiasztalra. Ha csak egy szaltót akarunk csinálni, a tűz gombbal együtt toljuk a joystickot jobbra ill. balra. Hátra szaltónál magasabbra ugorjunk, mert ennek a végrehajtása több időt vesz igénybe. Ha túl nagyokat ugrunk az érkezésnél az asztal elég gyakran összetörik. Ha a nézőket már nem érdekli ugrálásunk, vagyis a középen látható vonal nullára csökken, vége a mutatványnak.
Két játékos esetén a képernyőn két gumiasztal látható és a két játékos párhuzamosan csinálja a gyakorlatot. Ez azt jelenti, hogy ha az egyik szaltózik, akkor a másik is automatikusan ugyanazt csinálja. Ezért vigyázni kell arra, hogy az ugrásnál mindkét játékos megfelelő pozícióban legyen.

2. Kötéltánc (TIGHTROPE WALKING): Egy csinos kötéltáncosnőt kell irányítanunk a magasban. Egyensúlyban kell tartani, mert különben leesik és ez egészségünkre nézve eléggé káros. A kezünk finom mozgatásával tudunk egyensúlyozni. Ha elvesztettük egyensúlyunkat, a kezünk gyors mozgatásával tudjuk korrigálni a hibát. Kézenállásnál a lábakkal kell egyensúlyozni, ugyanúgy mint a kezekkel. A kötél felett különböző tárgyak vannak. Ezekért felugorva bonuspontokat kapunk. Minden gyakorlat után ki kell egyensúlyozni a táncosnőt. Két játékos esetén a táncosnő vállán egy másik is áll. A kettőt kell gondosan egyensúlyban tartani, ami sokkal nehezebb, mint egyet. Ilyenkor csak a felső táncosnővel tudunk gyakorlatokat végrehajtani (kézen átfordulást hátra nem).

3. Zsonglőr (JUGGLING): az asszisztens kezében különböző tárgyak jelennek meg. Ezek közül kell kiválasztanunk, melyikkel akarunk zsonglőrködni. A labdákat úgy kell a magasba dobni és elkapni, hogy egy kézben mindig csak egy labda legyen. Maximum hat labdával játszhatunk. A kék labdát választva a bal lábunkkal is tudunk zsonglőrködni. Ezzel a labdával tudjuk azokat a tárgyakat megszerezni, amik a képernyő tetején jelennek meg. Ezekért bonus pontokat kapunk. Vigyázzunk, hogy a kalapácsot és a bombát ne találjuk el, mert ilyenkor egészségünk felettébb károsodik és vége a mutatványnak. A kép jobb alsó sarkában néha megjelenik egy motoros valami, amit ha 'tűz' gombbal elindítunk, akkor felénk száguld. Ha nem húzzuk fel a lábunkat, nekünk jön és hasraesünk. (Előbb húzzuk fel a lábunkat és csak azután indítsuk el a motorost). Ha sikerült átugorni a motorost, bonus pontokat kapunk. A buzogányt a joystick jobbra húzásával tudjuk a magasba dobni. Vigyázzunk, hogy a buzogány és a labda ne egyszerre legyen a kezünkben. Ezért, ahogy elkaptuk a buzogányt, azonnal dobjuk is fel. Két játékos esetén: két zsonglőrt láthatunk a képernyőn. Egymásnak kell dobálni a labdákat úgy, hogy mind a ketten ritmusba maradjanak.

4. Késdobáló (KNIFE THROWING): Egy keréken forgó nőt kell a késekkel körüldobálni. A jobb felső sarokban láthatjuk, hogy a kés hol ért célba a keréken. A kerék felett megjelenő tárgyak, a bohóc és a cowboy nadrággombjának lelövésével bonus pontokat szerezhetünk. Az asszisztenst, úgy látszik, valaki felbérelte ellenünk, mert előfordul, hogy dinamitot ad nekünk kés helyet, ami természetesen a mi kezünkben fog felrobbanni. Ilyenkor ne vegyük el tőle, hagyjuk hogy eldobja. Két játékos esetén egyidejűleg két játékos dobál ugyanarra a forgó kerékre.

5. Artisták (JUMPING CLOWNS): Három artistával kell ide-oda ugrálnunk úgy, hogy a középen mozgó kísértetbe ne ütközzünk bele. Ha ez mégis sikerülne, leesünk. Az ugró ember a másik deszkára mindig a képernyő széléhez közelebb esik. Ezért ha ott áll egy másik artista, lépjünk el onnan. Ha nem lépünk el elkapja a társát és vége a játéknak. A magasban forgó tárgyak megszerzéséért bonus pontokat kapunk. Két játékos esetén: Ugyanaz, mint egy játékosnál, csak itt egy villogó nyíl jelzi, hogy melyik joystickkal, melyik embert tudjuk irányítani. Hát ennyi lenne: **Báncs Attila**, Kazincbarcika

Elsősegély

Gyócsi Norbert, Dunaújvárosból néhány Plus/4-es játék kódját tárja a nagyérdemű elé. Íme:

BATTERY (Vortex): a névhez a következő szót kell beírni: PRICE 1$ (a dollárjel a fel billentyűvel hívható elő)

DYNAMIX (TCFS): MEGATECH 3

WIZARD OF WOR: 0-AS GEP

HEXENKÜCHE: a high-score táblába írjuk be: CHEAT

EAGLE'S NEST: le kell nyomni a MUFFBUSTERS betűit egyszerre a játék elején

ROCKMANIA: le kell nyomni a DESIGN betűit egyszerre a játék elején

---

Miklós Brezansky, Sydney, Australia címről teljesen nemzetközivé teszi a mostani Elsősegély—rovatot néhány 64—es poke—kal:

R—TYPE (Electric Dreams): RESET — POKE 12865,173 (RETURN), POKE 12957,173 (RETURN), SYS 32768 — (örökélet)

HOPPING MAD (Elite): RESET — POKE 2447,165 (RETURN), SYS 20480 — (örökélet)

VINDICATOR (Ocean): REST — POKE 34644,x (RETURN), SYS 34480 — (x = életek száma: 3—128)

BATTLE ISLAND (Novagen): RESET — POKE 50228,173 (RETURN), SYS 24064 — (örökélet)

PURPLE HEARTS (CRL): RESET — POKE 6466,173 (RETURN — örökélet 1.játékos), POKE 796,173 (RETURN — örökélet 2.játékos), SYS 3072

TRAPDOOR (Alternative): RESET — POKE 14914,96 (RETURN), SYS 14336 — (örökélet)

PULSE WARRIOR (Mastertronic): RESET — POKE 9316,240 (RETURN), SYS 2051 (örökélet)

TERRY'S BIG ADVENTURE (Shades): RESET — POKE 29836,181 (RETURN), SYS 23040 — (örökélet)

TOOBIN (Tengen/Domark): RESET — POKE 29836,181 (RETURN), SYS 23040 — (örökélet)

TO HELL AND BACK: RESET — POKE 32483,173 (RETURN), SYS 30464 — (örökélet)

LIVING DAYLIGHTS: RESET — POKE 4390,238 (RETURN), SYS 4352 — (örökélet)

PACMANIA: RESET — POKE 28520,165 (RETURN), SYS 14336 — (örökélet)

NEMESIS: RESET — POKE 5868,255 (RETURN), SYS 5678 — (örökélet)

OINK: RESET — POKE 31250,173 (RETURN), SYS 29696 — (örökélet)

SPITTING IMAGE: RESET — POKE 3314,173 (RETURN — 1.játékos örökélet), POKE 3348,173 (RETURN — 2.játékos örökélet), SYS 2816

Hello CoV! Egy kis segítséget szeretnék nyújtani az újságnak néhány 64 cartridge POKE—kal. (**Mi az a cartridge—poke? —CoVboy**) Íme: ACTION BIKER: 15489,48 — ALLIGATA BLAGGER: 3574,44: 53264,126: 3561,234: 3562,234 — ANNIHILATOR: 6295,11 — BAT ATTACK: 11061,234 — BANDITS: 4971,177 — BATTLEZONE: 8909,100 — BEACH HAWK: 8289,99 — BLAGGER: 3560,8 — BOMB JACK: 6819,173 — BRUCE LEE: 5472,99 — BURNING RUBBER: 18432,173 — BUDLING DAY: 47465,170 — COMBAT: 32765,42 — COMMANDO: 13590,0: 2409,44 — CONGO BONGO: 3655,5 — CRAZY KONG: 30624,173 — DECATHLON: 9450,173 — DIG DUG: 10473,255 — FORT APOCALYPSE: 36339,153: 36339,255: 14690,0 — FROGGER: 22341,173 — GANGSTER: 53264,126: 3574,44

Üdvözlettel: **Nitsch Ákos**, Sopron

Nagy Péternek, Szarvasról, van egy Plus4-es cheatje, amit szerinte bele lehetne tenni az elsősegélybe. Bele lehet:

BUBBLE WORKS: (kicsit furcsa) 16 karakter leütése, majd visszatörlés és 4 karakter lenyomása + 'RETURN'.

Anonymus, valahonnan (már megint egy elveszett boríték!) az ORBIT szintkódokat küldte el 64-re. Ezeket a címképernyőn kell begépelni, ha jó a kód, a keret villan egyet. 5 : ARGONIC, 10 : COLOGNE, 15 : WOBBLER, 20 : TRIPLEM, 25 : vége

---

Kovács Zsolt, Dabasról már szerepelt a Plus4-sarokban, de azért ide is juttat néhány apróságot a Plusisoknak:

THE JOLLY GOOD FELLOW: POKE 10311,234: POKE 10312,234 vagy POKE 10347,114 (sebezhetetlenség, de az energia fogy)

DUDAORRÚ PATRIC: POKE 29078,x (x az életek száma, max. 255)

KRACKOUT: POKE 4385,10: POKE 4386,128 (RETURN), RUN (RETURN), POKE 4291,10: POKE 4292,128 (RETURN), RUN (RETURN), POKE 9410,10: POKE 9411,128 (RETURN), RUN (RETURN), (ezután az egész képernyő összefüggéstelen zavar, célszerű egy RESET + RUN/STOP, vagy RESET és utána POKE 4097,1: renumber), POKE 4142,10: POKE 4143,128 (RETURN), RUN (RETURN), POKE 4674,40: POKE 4675,18 (RETURN), SYS 4352

Faragó Zoltán, Mindszentről (akinek nem felejtettük le a nevét), néhány LEMMINGS-kódot küldött Amigára, amelyeket nem a szék lába alá szánt

(FUN:)

2. IJJLDLCCCL
3. NJLDLCADCY
4. HLDLCIDECQ
5. LDLCAJNFCK
6. DLCIKLLGCS
7. LCANNLDHCQ
8. CIOLLDLICY
9. CEKHMDLJCO
10. IKHMDLCKCT
11. OJOLHCELCM
12. IMDLCINMCJ
13. OLMCAKLNCY
14. DLCIJNMOCM
15. MCEONOLPCV
16. CMNNOLMQCM
17. CAJHLFLBDT
18. IKHLFLCCDN
19. NJLFLCADDL
20. JNNHCINEDK
21. LNHCAJLFDP
22. FLCKKLLGDX
23. LCAOMLFHDT
24. CKNNNFHIDM
25. CEKHMNHJDV
26. MKHMFMCKDW
27. NKMFLCCLDX
28. JMFLCINMDN
29. ONHCGKNNDT
30. FLCIKMMODP

(TRICKY:)

1. HCENLMNPDS
2. CIOLMFLQDV
3. CAJJLDMBEV
4. IKJNLICCEV
5. OJNDMBEDER
6. JNLICIOEEL
7. LDMCCJNFEP
8. LICMJNLGEO
9. MCEOLLDHEW
10. CKNLLEMIEN

Továbbá 64-en a MR.HELI a 2. és 3. szinthez kódot kér:

2.szint: CABFFEIAAVABAAACBKBV

3.szint: DABHHDJAAVACFCADCECT

Halassy István, Budapestről azt üzeni, hogy a DÉMONOK BIRODALMA c. stuffhoz Plus4-nél és C64-nél nem kell mindenféle bűvös POKE, meg SYS az örökélethez, egyszerűen csak a játék elindulása után le kell nyomni a 'T','R','A','N','1' billentyűkombinációt lehetőleg egyszerre és máris nem fogy az erő. Az örökélet megszüntethető a 'T','R','A','N','0' billentyűkombinációval!

Balázs István, Salgótarjánból megmondja nekünk a C64-es King of the Beach Password-jeit:

SIDEOUT, GEKKO, TOPFLITE, SUNDEVIL

Püspöki Péter, Szegedről C64-en bogarászik. Elküldte nekünk a C64-es FIREFLY cheat-jét: Ha a HIGH SCORE táblába beírjuk: NO METERS, akkor nincs energiacsökkenés. Hasonló módszerrel MAX DIF-re ez visszaállítható.

Adventour

LEGEND OF FAERGHAIL (Amiga)

Tisztelt uram! Itt van egy levélke, amihez mellékelek egy L.O.F.-leírást, illetve kezelési tudnivalókat. Az utóbbit beleteheted az újságba, de a levelemet eszedbe ne jusson!... Üdv: PÁLHÁZY SEBESTYÉN, Százhalombatta

A starthely egy krimó, ahol a következő lehetőségeink vannak:

'**T**': zsebelés. Nem volt tiszta, miről is beszél valójában és a tolvaj is néha eltűnt, ha csináltuk vele.

'**A**': alvás. Kérhetjük csak éjszakára ('**N**'), de vásárolhatunk kaját is ('**A**'). A program smucig módon csak bizonyos mennyiséget enged megvenni és ha nincs annyi pénzünk...

'**S**': Kreálhatunk magunknak új karaktereket. *Weislich* — nő, *Männlich* — férfi. A fajok (sorrendben): ember, féltünde, tünde, hobbit (ha úgy tetszik félszerzet), törp, félork.

Foglalkozások: *Krieger*: harcos
Barbar: barbár
Dieb: tolvaj
Schmeid: kovács
Wäldlauter: erdőjáró (Ranger)
Priester: Pap
Druid: Druida
Magic: Varázsló
Illusionist: Illuzionista
Ritter: lovag
Mönch: szerzetes

Ezek közül a harcos, az erdőjáró, a varázsló, a pap és a tolvaj ér valamit. A harcos legtutibb fegyvere a *Zweihändler* (Bazi nagy kétkezes kard) és a csatabárd (*Streiaxt*). Az erdőjáró egy ijjal fejlődik jól (a legjobb a *Armbrust*) egy csata alatt első szinten akár 300-at (!) is. A varázsló "csak" varázsolgat. A pap gyógyít, de fegyveres harcban is nagyon ACE. A tolvajnak vegyünk egy csúzlit, tök jókat lövöldöz vele. Ha OK. a karakter, '**S**', majd

'**N**': lapozgatás a tulajdonságok között.

'**A**': nevet adunk a karakternek, ezzel elfogadjuk.

'**V**': nem tetszik, újra próbálkozunk.

'**L**': törölni egy karaktert, fontos, hogy ez nem lehet a csapat egy aktív tagja!

'**R**': felvenni egy krapekot (összesen hatot lehet).

'**E**': elpasszolunk egy krapekot. Csak ezután lehet törölni, viszont ha csak a csapatból töröljük, akkor a kocsmában marad, később újra felvehető!

'**D**': itt lehet egy előzőleg lementett állást tárolni. Fontos, hogy a lemez neve csak "LEGEND.SAVE" lehet!

'**F**': kilépés. Megjegyzendő, hogy az 'F' mindenhol valaminek a végét vagy az aktuális menü elhagyását jelöli.

Kilépés esetén megkapjuk a városi menüt:

'**H**': bolt (vegyeskereskedés).

'**K**': vásárlás. Meg kell adni hogy kivel üzletelünk, azután ha van elég zsozsónk, válogathatunk a nyalánkságok közül.

'**V**': eladás

'**R**': javítás (ha van kovácsunk, az is elvégzi a munkát és nem kell fizetni érte...)

'**G**': aranyak összegyűjtése egy fickóhoz

'**B**': bank (bár szerintem ez egy uzsorás)

'**E**': befizetés, személyreszólóan (más nem is nyúlhat a stexhez)

'**A**': a zsozsó kivétele

'**K**': megkukkolhatjuk, hogy kinek mennyi van a számláján

'**G**': ua., mint az előbb

'**W**': ez a kocsma (**Igen. Ez egy TNT-szám — CoVboy**)

'**Z**': céh

'**T**': új szint szerzése. Legelső szinten a harcos típusú karakterekkel (aki fegyvert használ) 2000 Exper. pontot kell gyűjteni és 2000 ruppót is (!). Varázslathasználóknál ugyanez, csak 2250 pont és arany. (egy picit sokáig tart ennyi arany összeszedése, ugyanis harconként kb. 3 aranyat keresnek fejenként a karakterek...)

'**Z**': új varázslat tanulása, bizonyos szint szükséges hozzá.

'**N**': új nyelv tanulása, ide is szintemelkedés kell

'**T**': templom

'**H**': karakter gyógyítása, 1 ruppó/HP

'**W**': halott feltámasztása. Néha nem sikerül, de a pénzt (300 arany) azért bezsebelik a papok.

A játékban jobb egérgombra ('**Alt**'+'**A**'-ra) kapunk egy képes menüt, amiből a fontosabb funkciókat választhatjuk ki (a billentyűzetről is el lehet érni ezeket a parancsokat, ld. később):

1. Tárgyhasználat
2. Varázslás (pl. a bányában kell a fény). Először ki kell választani, hogy kivel, aztán hogy mit, célzott varázslatnál pedig azt is, hogy kicsodán.
3. Javítás
4. Pihenés, válasszunk egy őrt (*Siegurd* jó lesz), különben ellopják az összes pénzünket és kajánkat. Egy teljes nap alatt a karakterek totál felépülnek. A varázsenergia csak így nyerhető vissza!!!
5. Egy fickót elküldünk a következő kocsmába.
6. Csalétek, de sose jön be, szóval badarság használni.
7. Titok (hihi!). Majd a bánya teljes bejárása után rájöttök mi ez!
8. Ajtónyitás
9. Game options ('**S**': Save,'**L**': Load). Az utolsó kettővel a képeket és 1 Megán a hangot kapcsolgathatjuk.

Billentyűzetfunkciók:

'**1-6**': Karakterek adatai.

'**T**': Arany vagy kaja átadása valakinek.

'**N**': Lapozás. Ezután a számbillentyűkkel válogathatunk a tárgyaink között, '**A**'-val használunk egy tárgyat (például magunkra veszünk egy páncélt), '**W**'-vel eldobunk valamit.

'**R**': Pihenés.

'**Z**': Varázslás.

'**T**': Zárt ajtók kinyitása. Csak akkor, ha van tolvajunk (*Dieb*)!

'**S**': Kovácsolás. Csak akkor, ha van kovács!

'**E**': Karakter elküldése a következő kocsmába.

'**O**': Valamelyik tárgy használata. Nem azonos a fenti 'A'-val, itt különböző tekercseket, varázsitalokat, stb. használhatunk.

'**P**': Pause.

'**K**': Csalétek.

'**D**': Game options.

Az '**F**' mindig továbblépés, a kurzornyilakkal mászkálhatunk.

Találkozás esetén a következő lehetőségeink vannak:

'**A**': támadás.

'**G**': üdvözlés.

'**R**': beszélgetés (Az entekkel a Ranger tud beszélni, de csak 50 exp-et fejlődik közben).

'**S**': elhúzunk innen.

Támadás esetén:

'**V**': védekezés

'**A**': támadás

'**O**': valamilyen tárgy használata

'**Z**': varázslás, csak varázslóval

'**S**': a tolvaj elrejtőzik a harc alatt

A számbillentyűkkel választás a karakterek között. A '**V**' betűt sose válasszuk, ha valakit kímélni akarunk akkor 'S' és 'A', különben a védekező karakter után az ellenfél üt.

Javaslatom az elinduláshoz:

Generáljunk le 6 karaktert (például: 2 harcos, 1 varázsló, 1 pap, 1 ranger, 1 tolvaj; a sorrend lényegtelen, ugyanis a többi RPG-vel szemben a karakterek itt egymás MELLETT állnak!). A karakterek közül vegyünk fel ötöt (a tolvajt hagyjuk a csehóban) és szereljük fel őket a kereskedőnél. Javasolt felszerelés: a két harcosnak kis pajzs (*kleiner sch.*) és bőrpáncél (*lederpanz.*), mert jobbra egyelőre nincs pénzünk. A varázsló és a pap egyelőre maradhat, ahogy van, a rangernek vegyünk bőrpáncélt (*lederp.*) és valamilyen íj + nyilvesszőt (*Reiter bogen + R.bog. pfeile; Langbogen + L.bog. pfeile; Armbrust + Bolzen*). Az utóbbi (számszeríj) a legjobb.

Menjünk ki a városból, majd lépjünk előre kettőt észak felé. Itt találkozunk egy Siegurd nevű fickóval, aki effelől érdeklődik, hogy velünk jöhet-e? Természetesen igen, mert ez egy roppant kellemes karakter: HP 64, az AC kb. 0 és kb. 40-eseket üt. A legtutibb benne az, hogy minden karaktert hajlandó 3-szor feléleszteni!!! Így azért könnyebb lesz egy picit.

Kezdjünk el kolbászolni (térképgyártás nem rossz ötlet) és harcolgassunk addig, amíg elegendő exp. pontunk és pénzünk nem lesz ahhoz, hogy szintet lépjünk. Nem árt, ha minden sikeres csata után játékállást mentünk és lehetőleg ne pazaroljuk el azt a 3 élesztési lehetőséget! (Legalábbis ne az első 3 csatában). Ha megvan az új szint, vállalkozó kedvű csókák elpasszolhatják Siegurdot, de a 3. szintig szerintem nem érdemes... Ezek után elmondom én eddig mire jutottam:

- A délnyugaton lévő bánya mellett van egy varázskard.
- A bányában 3 szöveggel találkozhatunk az első szinten: "*Előtted hever 2 szörnyű törp maradványa. Az ásóik véresek.*"; "*Egy tiszta, látszólag fenék nélküli forrás ered előtted a sziklából.*"; a harmadik szövegben egy hang ivásra késztet bennünket, ki lehet próbálni (hihi!)
- Vigyázzunk a csapdákkal a bányában, mindegyik után pihenjünk, különben a következőnél nagy valószínűséggel kinyúlik egy krapekunk.
- Nem túl messze északkeleten van egy kút (ha úgy tetszik: forrás), a neve BRUNNEN. Ha itt iszunk, visszakapjuk a HP-inket. Tök jó hely. Elmegyünk megverni valakit, aztán ha lement az energiánk, nem kell pihenni, csak szlopálunk egy jót. Siegurdot csak így vagy varázslattal lehet gyógyítani (a pihenésen kívül), mert a papok nem hajlandók.
- Ha a startmezőtől kezdve "ütközésig" megyünk és mindig jobbra fordulunk (kivétel ha arra fa van), akkor eljutunk a temetőbe. Megtudhatjuk, hogy "*Itt nyugszik: Findal, Eudakin, Finafin, Tomir, Eanor*". Az egyik sírban senki sincs, de hiába vártam késő éjszakáig, nem jött a tulaj...)
- Elmondom, hogy néhány fontosabb helyre hogyan lehet

eljutni. Kiindulópont mindig a várkapu előtti hely (starthely):
Bánya: 6W, 1N, 11W, 35, 2W, 2S, 1W, 5S, 1W, 1S, 2W, 2N és West
Templom: 3E, 7S, 2E, 3S, 8W, 2S, 4W és North
Catacomb 1: 5N, 3W, 1N, 3W, 1N, 1W, 1N, 1W, 6N, 1W, 1N, 10W, 2N, 4W és North
Brunnen: 8N, 2W, 7N, 2E, 2N, 4E, 2N, 2W
Néhány varázslat:
Magician (Varázsló)
Flammenschlag: Támadás tűzzel egy ellenfélre (—1-8 HP)
Licht: Fény
Magisches Geschoss: Varázslövedék egy ellenfélre (—1-16 HP)
Schildspruch: Pajzs valamelyik karakterünkön, az AC %-osan jelenik meg a karakter neve alatt a főképernyőn.
Wort des Schlafes: Altatóvarázslat több (max. 6) ellenfélre. A következő 1-2 körben nem ütnek.
Schockgriff: Idegsokk egy ellenfélen (—1-16 HP).
Dauerschaftes Licht: "Tartós fény". (Vajon mi lehet az, hogy "tartós", amikor a sima *Licht* is nagyon sokáig világít?!)
Feuerwerk: Lángszóró max. 6 ellenfélre (—1-10 HP az első csoport ellenfélen). Az ellenséges varázslók is előszeretettel használják.
Magisches Netz: Varázsháló, olyasmi, mint a *Wort des Schlafes*.
Wort des Schwachung: Az ellenfél meggyöngül és sokkal gyengébbet üt ezután (ha üt...).
Priester (Pap)
Heilung: Gyógyítás, kb. 1-8 HP valamelyik karakterünkön.
Licht: Ugyanaz, mint a Magiciannél.
Schutz vor Bösem: Védettség a gonosztól.
Segnen: Áldás
Untote vertreiben: Halott feltámasztása.
Szerintem a varázslónál a legjobb a varázslövedék (ha az ellenfelek sokan vannak és gyengék) és az altató (ha erősek vagy varázsolnak). A papnál hatásos a gyógyítás.
Néhány ellenfélről dióhéjban:
Ameisen: 1-15 HP. Elég szépeket ütnek és sokan jönnek.
Fledermöuse és *Ratten*: 1-8 HP. Rengetegen jönnek, de nagyon nyamvadtakat ütnek.
Ober (Ogre), *Affe* és *Troll*: 1-30 HP. Az egyik legvaddisznóbb ellenfél, 3. szint alatt ne nagyon menjünk neki 1-2-nél többnek. Szép nagyokat ütnek, fejlődéshez nagyon jó.
Elfensoldaten, Elfenozzieren (elfek) és *Zwerge* (Dwarf): 1-20 HP. Közepes kaliberűek, de a 3. szint alatt ugyanolyanok, mint az *Ober*. Egy csomó jó cucc szokott lenni náluk.
Söldner, Banditen, Krieger: 1-20 HP. Human típusú katonák, banditák, harcosok. Közepes kaliberű ütések, de náluk is szoktak bonusok lenni.
Büffel: 1-30 HP. A bikák elég nagyot szoktak visszaütni, de — ha sok jön — fejlődésre ez a legjobb.
Dieb (Thief): 1-15 HP. Vicces fajta: harc közben ugyan kicsiket ütnek, de folyton ellopkodnak egyes dolgokat. Elég kellemetlen, ha ez egy varázskönyv, szóval minél előbb mészároljuk le őket.
Handler: 1-30 HP. Ezek kereskedők, akiket nem érdemes egyből szétverni, inkább próbáljunk először beszélni velük. Ha nem sikerül, akkor jöhet a bunyó...
Ezeken kívül még van vagy 10-féle állat és még vagy 50(!)-féle ellenfél, szóval egy ideig találkozunk még újakkal. A templomban például gyíkpapok és gyíkharcosok vannak, a bányában pedig egy blob, tök jó grafikával.
Na hát ennyi egyelőre elég is lesz, majd még jelentkezem...

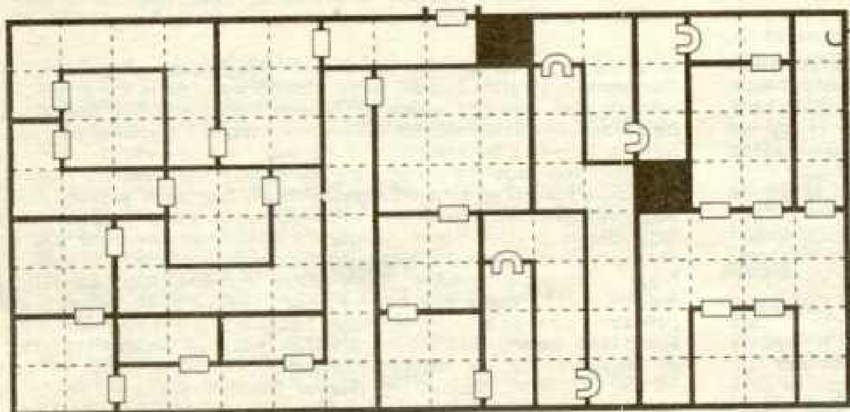
SECRET OF THE SILVER BLADES (64)

(Nagy örömmel gratulálunk legutóbbi néhány rejtvényünk helyes megfejtőjének, akik eltalálták, hogy az Adventour-ban FIRE KING **néven egyszer egy fél FIRE KING-et, másszor egy fél** SECRET OF SILVER BLADES**-t közöltünk. Hogy ez hogyan sikerült, az egyelőre szakmai titok, mindenesetre most az utóbbiból egy egész leírás következik** KUN ANDRÁS, budapesti **olvasónktól. Bár az sem kizárt, hogy ez egy kétharmad** GALAXIANS **lesz... — CoVboy)**

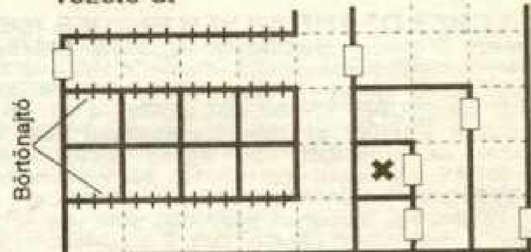
A kaland egy városban kezdődik, ahol egy katonatiszt fogad bennünket, mond néhány szót a küldetésünkről, és felszerel néhány siralmas cuccal. A város neve különben New Verdigris, és nekünk az a feladatunk, hogy megvédjük a várost egy bizonyos Dreadlord nevű embertől (na inkább Lich), ugyanis azt vette a fejébe, hogy elfoglalja ezt a várost (nem tudom mi tetszik neki annyira rajta). Valamikor persze ő is ember volt, és volt egy testvére, aki lovag volt és Oswulfnak hívták. Kis idő múlva úrrá lett rajta a gonoszság, gondolt egyet és átváltoztatta magát lichhé. Ekkor a testvére megalapította az Ezüstrudak (Silver Blades) nevű bandát testvére megölésére. Természetesen nem sikerült neki, bandáját szétszórták, őt magát megölték. Ennyit az előzményekről. Tehát egy városban vagyunk. A város mellett egy régi város romjai vannak. Ha sokat keresgélünk benne, találunk egy öreg vörös sárkányt, akit feltétlenül öljünk meg. A katonatiszt házában van egy teleport, ami egy bizonyos Well of Knowledge nevű helyre teleportál bennünket. Itt mindjárt némi ellenségbe botlunk, ugyanis két nagyobb szekta harcába keveredünk. Az egyik a pap bandája, a másik a Fekete Kör nevű szekta, akikkel később még sok bajunk lesz. Azt is megtudjuk, hogy a Well egy teleportálási hely, egyelőre még csak 1 teleporttal, de később még több is lesz. Viszont néhány vörös sárkány elfoglalta ezt a helyet. Nyírjuk ki őket, és menjünk be a Well közepébe. Itt kiderül, hogy a Well egy pénzéhes szerkezet, ami 100 drágakőért (Gem) ad válaszokat nekünk a játék folyamán. Menjünk ki a Well Ény-i kapuján és bolyongjunk addig, amíg meg nem találjuk a bánya bejáratát. Itt lesz néhány kellemetlenkedő alak, akiket jó, ha elintézünk (Black Circle). Menjünk le a bányába. Itt először a bánya legfelső szintjére érkezünk. Itt van egy szép nagy templom, de ezt csak akkor találjuk meg, ha már a Well közölte velünk, hogy itt van (Ez a játék további szakaszaira is érvényes). A templomban találunk egy öreg törpét (Derf Strongarm), aki azt közli velünk, hogy a bánya első 8 szintjének mindegyikében van 1-1 darabja Oswulf botjának. Keresgéljük meg őket (legalább másfél hét lesz!!!), majd vigyük oda Derfhez. Ő elmondja nekünk, hogy régebben ő is a Silver Blade nevű bandában szolgált, és hogy ezentúl mi vagyunk a Silver Blade. Különben a 6. szinten végigírtva a Gyík királyságot, egy szép szőke (formás!) amazont találunk (a neve Vala és ugyancsak a régi bandából való). Felajánlja csatlakozását a további harcok idejére, amit mindenképpen érdemes elfogadnunk, mert nagyon jó harcos. Ha mindennel megvagyunk, menjünk fel a 8. szintre és keressük meg a teleportot a következő (9.) szintre. Innen menjünk fel a 10.-re, és itt kinyírva egy halom Medusát, ill. Basilisket, megtaláljuk a dungeon bejáratát. Ennek is 10 szintje van, és a 7., 4. és 10. szinten van egy-egy kulcs. E három kulcs nyitja a Dreadlord belső szentélyének ajtajait. Keressük meg a kulcsokat és menjünk a jégvilág bejáratához (különben a dungeon különböző szintjein sok érdekes dolog van, de ezekre nem akarok kitérni). A kapun menjünk ki a hűvösebb régiókba, amit a helybéliek Völgynek (Valley) neveznek. Kis bolyongás után megtaláljuk a fagyóriások (Frost Giant) falujának bejáratát. Menjünk be és verekedjük el magunkat a fagyóriások királyáig. Ez közli velünk, hogy a falujába betört a Black Circle néhány csatlósa. (Ugye megmondtam, hogy sok bajunk lesz velük...) A király kérésére pofozzuk szét őket, mire az nagy hálálkodások közepette megajándékoz bennünket. Ez az ajándék jelentős anyagi javakból, jó fegyverekből és idegenvezetésből fog állni, ami elvezet minket az Ikrek Kastélyáig (Twins Castle). Ha már úgyis itt vagyunk, menjünk be, és jussunk el valahogy a palota főkapujához. Itt Oswulf szelleme vár minket, mond néhány hasznos tanácsot, és ad két jó fegyvert (ezek ezüst fegyverek, érdemes őket sokszorosítani — erről az átverésről majd később). Oswulf áldásával menjünk be, és keressük meg azt a benyílót, amelyik a minidungeonba vezet. Itt egy viharóriástól (Stormgiant) kapunk egy térképet, ami a Dreadlord belső szentélyébe vezet. Jussunk el idáig, menjünk be, és keressük meg azt az ajtót, amelyiknél egy lichet találunk. Várjuk meg, amíg el nem távozik, ezután illetlen módon törjük be az ajtót. Átjutva az ajtón találkozunk találkozunk egy mágikus Szájjal, ami egy jelszót kérdez tőlünk. Ezt a jelszót — mint minden ilyesmit — a Welltől kell megérdeklődnünk (a jelszó Oswulf). A Wellből teleportáljunk vissza, elégítsük ki a Száj érdeklődését, és induljunk felfedező útra. Kis idő után egy ajtót fogunk találni (Ornate Door), amelyben van egy kulcslyuk. Helyezzük bele az ezüst kulcsot (amit a dungeonban találtunk másik kettővel együtt!) és várjuk a csodát. Átjutva ezen az ajtón még két hasonló jó vár ránk, egyikbe az arany, a másikba a bronz kulcsot tegyük. A harmadik ajtó egy nagy terembe nyílik, ahol megtaláljuk .... (a megfejtők között értékes ajándékokat sorsolunk ki, aki nem tudja megfejteni, azok kedvéért elmondom, hogy személyesen Dreadlordhoz van szerencsénk). A megfejtés tárgya rossznéven veszi, hogy átjáróháznak használjuk a tróntermet, és ránkront személyi testőrségével. Kíváncsiabbak kedvéért elmondom, hogy eza banda Dreadlordon kívül egy-két viharóriásból, néhány papból és egy kisebb létszámú hadseregből áll. Ha levertük őket, Vala megjegyzi, hogy a régi mágusok szerint a licheket kétszer kell megölni, ahhoz, hogy lelkük az égbe szálljon. Aki megfogadja a tanácsot, az nem csalatakozik, menjünk néhány szobával arrébb és megtaláljuk kedvencünk szellemét. Támadjuk meg. Erre kiderül, hogy helyette vagy 20 vasgólemet (Iron Golem) és néhány medúzát kell megölni. (Kellemes időtöltés).
Minden jó, ha a vége jó, ha ezeket is sikerült átküldeni a másvilágra, karbatett kézzel nézhetjük, ahogy a két testvér szelleme egymást átölelve az égbe libben...

Visszamenve a városba nagy ünneplés közepébe csöppenünk, ahol mindenki minket ünnepel.
Ígéretemhez híven közlöm a tárgysokszorosítás módját:
Vegyük ki a használatból a cuccokat és vegyük fel az állást. Ezután menjünk be a helyi bankba (Vault), és adjuk le a cuccokat, és a pénzünket is. Egy ívelt határozott mozdulattal hatástalanítsuk a gépet, azután újra töltsük be a játékállást és irány a Vault... Itt pedig jól megérdemelt megduplázódott cuccainkat felvéve kezdhetjük további kalandozásainkat...
További tippek a játék megoldásához:
Város: felépítésében hasonló más RPG városokhoz: templom, fegyverbolt, bank, kocsma... Viszont találunk a városban egy Blade Circle mágust, aki varázscuccokat árul. Ennek az őrségét megölhetjük, de csak kemény csapattal. Legalább 40-ezer tapasztalatpont.
Well: Azért van olyan sok kis épület a Well-ben, mert a játék során a bányában, a Dungeon néhány szintjén, a jégvilágban, és az Ikerkastélyban teleportok vannak elszórva, amelyek visszavisznek a Well-be, így a játék folyamán megtöltődnek az üres helyek teleportokkal. Ha első látomásra nem találunk a bánya kezdő szintjén templomot, vissza a Well-hez fizessük ki a válasz árát, és utána már ott lesz.
Bánya: Első dolgunk megkeresni Derf-et. Utána jöhet Oswulf botrészleteinek keresése. Hogy ez könnyebb legyen, az első szinten nyugatra, a másodikon is nyugatra, a harmadikon keletre vagy északra, a negyediken délre, az ötödiken északra, a hatodikon nyugatra, a hetediken délre, és a nyolcadik szinten délre menjünk a liftből. A botdarabkákat mindig különböző helyeken, és nagy csomó cucc kíséretében találjuk meg.
Dungeon: Itt él egy megátalkodott démon, aki mindig idegesít minket. A Dungeon szintjei közötti átjárókat is ő őrzi. Megkérdezi, hogy válaszolunk-e a találós kérdéseire, vagy inkább megküzdünk néhány követőjével. Inkább a küzdést válasszuk, mert a négy-öt vasgólemet könnyebb megölni, mint válaszolni a hülye kérdéseire. A hetedik szintnek van egy mellékszintje, ahol jól lehet tapasztalatpontot szerezni.
Tippek: Sokszorosítsuk a pénzünket, és a cuccainkat (képzésnél). Ha új karaktert akarunk csinálni, igyekezzünk addig scrollozni, amíg a lehető legnagyobb nem lesz az életerő. A többi tulajdonsággal ne törődjünk, a modify karakter opció segít rajtunk. Thilt-et ne képezzünk, csak fighter-thiefet, azt is dwarf-ból. Ha emberből mágust, vagy papot akarunk képezni, képezzünk először egy lovagot, azután rögtön a játék kezdésénél képezzük át, amire szerettük volna, mert így a 8.szint elérése után kétosztályú karaktert kapunk, ami önmagában szuper, azonkívül több lesz az életerőnk, mint amennyit mágussal, vagy clerikkel valaha elérhettünk volna. Kezdő játékosoknak ajánlott novice fokozattal kezdeni.
A HASTE varázslatot soha ne használjuk, mert növeli az éveink számát, és leszív egyet a szintjeinkből. Háromosztályút csak elfből képezzünk, ne félelfből, viszont ha az elfünket megölik, kapcsoljuk ki a gépet, mert az elfeket nem lehet feléleszteni.
Tipp egy jó csapathoz: Human ranger, human paladin, human mage, human cleric, dwarf thief (fighter, elf mage), cleric/fighter.
A legjobb fegyverek a játékban: plate mail +4, Silver long sword +5, Silver shield +5, Clask of Displacement, stone of good luck, boots of speed, ring of wizardry, gauntlets of ogre poun, girdle of giant strength, ring of prot +3 stb...
Hogy a játékban hol van a Black Circle Inner Sanctum, és a Gridima's Hoard, arra nem sikerült rájönnöm.

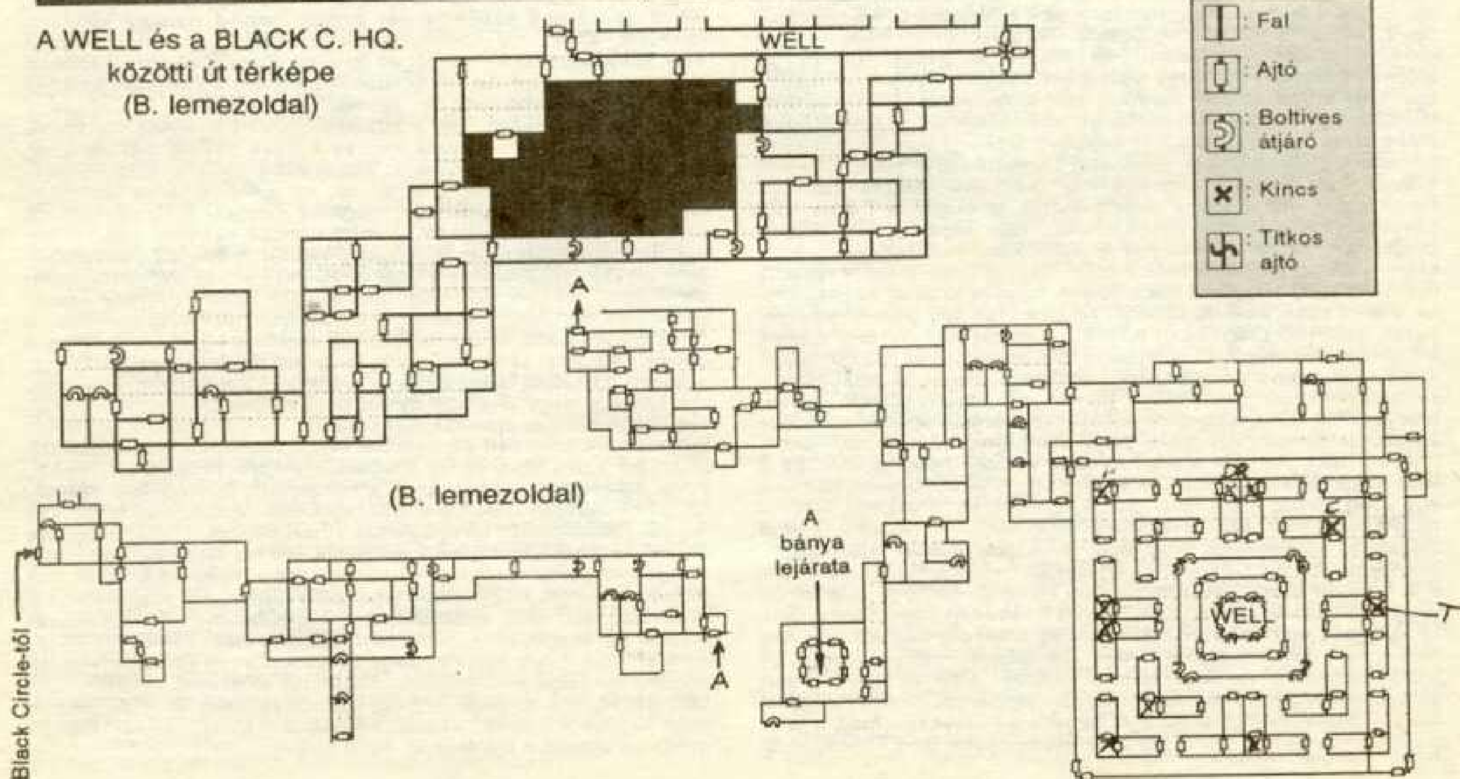
Black Circle Inner Sanctum



A vak ember kincséhez vezető út



Dungeon (4.szint)





Level 6.
A Dungeon
4.szintjének térképe
(D.lemezoldal)
Ezüstkulcs
Level 8
Út az öreg vörös sárkányhoz
(B.lemezoldal)
A bánya
lejárata
Térkép a
Black Circle HQ-ig
(B.lemezoldal)
: Lépcső fel
: Lépcső le
Rézkulcs
Dungeon 7.szint (D.lemezoldal)
Térkép a bánya
8.szintjén található
sírról (C.lemezoldal)
Itt találjuk Oswulf
botjának egy darabját
A Vihar Óriástól
kapott térkép
(F.lemezoldal)
Öreg Vörös Sárkány
Átjáró
a belső szentélybe
: Teleporter
: Transzporter
A Dungeon
8.szintje
(D.lemezoldal)
Térképrészlet
a Vihar Óriástól
(F.lemezoldal)
Térkép Gridimo lakhelyéhez
WELL

Hopplá!

Örömmel köszöntjük azt a mindent elsöprő lelkesedést, amit a hirdetési rovat megtöltése iránt tanúsítotok, de most már kaptunk egy OVERFLOW ERROR hibaüzenetet. Ez a hirdetési mizéria örömteli dolog, mert egy olyan fórumot akartunk nektek biztosítani vele, amellyel megtalálhatjátok cserepartnereiteket, a keresett programjaitokat vagy megszabadulhattok felesleges hardware cuccaitoktól. A probléma csak az, hogy a dolog — különböző okok miatt — kinőtte a rendelkezésére álló 2 oldalt. Sajnos a CoV keretei végesek és nem pályázunk az Expressz újság babérjaira számítástechnikai területen. Mivel a felgyülemlett hirdetésáradatnak a legtöbbször még 3 oldalon is csak a töredékét tudjuk leközölni, a hirdetéseitek 2-3 hónapos átfutással jelennek meg, ami senkinek sem előny. Így a szeptemberben megjelenő CoV 18-tól kezdve néhány új szabállyal próbáljuk kordába terelni a gonoszul hömpölygő hirdetésáradatot. Mivel a májusban feladott hirdetések legkorábban csak a CoV 18-ban fognak megjelenni, kérjük ezeket a szabályokat mostantól figyelembe venni:

Nem kereskedelmi hirdetések: ebbe a kategóriába tartoznak azok a hirdetések, amelyekben cserepartnert, programot, leírást vagy akármit kerestek, esetleg hardware-t (alapgép, floppy, monitor, cartridge vagy egyéb kütyü) akartok eladni. Ezek a hirdetések továbbra is ingyenesek — 25 szóig. (Ebbe természetesen nem tartozik bele a név és a cím.) 25-től 100 szóig a hirdetésért sajnos fizetni kell: egységesen 100 Ft+25% ÁFA-t, ami 125 Ft. 100 szónál hosszabb hirdetést ezentúl itt nem közlünk. Ha a hirdetés 25 szónál több, akkor a hirdetés mellé kérjük mellékelni annak a postai utalványnak a fénymásolatát, amelyen az MNB 218-98428/41853-7 számlaszámra a 125 Ft befizetése megtörtént. Aki nem akar fizetni, az igyekszik tömören megfogalmazni vágyait és nem fogja a hirdetésében felsorolni az összes rendelkezésére álló programot...

Kereskedelmi hirdetések: Midőn a CoV 12-ben arról volt szó, hogy az ingyenes hirdetés keretein belül nem kívánunk statisztálni a programokat pénzért árulók üzletéhez, szép adag felháborodott levelet kaptunk a "szuper programok C-64-en, 50 Ft/db"-típushirdetések gyártóitól. Teljes mértékben igazuk van: mindenki úgy sütögeti a pecsenyéjét, ahogy tudja! Csakhogy: ha más tepsijében sütöget az ember, akkor illik a tepsiért bérleti díjat fizetni. A bérleti díj 20 Ft/szó+ÁFA, vagyis 25 Ft. A hirdetés mellé kérjük mellékelni annak a postai utalványnak a fénymásolatát, amelyen az MNB 218-98428/41853-7 számlaszámra a szavankénti 25 Ft befizetése megtörtént (a csekk középső szelvényének hátuljára is kérjük az MNB-számot ráírni, valamint azt, hogy "Hirdetés"). A félreértések elkerülése végett: a cseles "árukapcsolások" (például "60 perces kazetták, teli szuper programokkal, 500 Ft-ért eladók") is ebbe a kategóriába tartoznak! Lehetőség van kiemelt hirdetésre is *kurzív* vagy **bold** szedéssel, ami a költségekben 50% felárat jelent, de akár be is keretezhetjük a kiemelt hirdetést 100% felárért. Expressz (a hirdetés beérkezése után nyomdába kerülő CoV-ban történő) megjelenés is elképzelhető +100 Ft-ért. A lehetőségek tehát szinte kimeríthetetlenek — minden mérgelődő úriember hirdetheti az eladó programokat!

Az elmondottakon kívül még egy fontos dolog, amit nem győzünk ismételni: a hirdetésekben közölt adatok hitelességéért sajnos nem tudunk felelősséget vállalni!

Eladó: C128 + VC1571 drive + PHILIPS Monitor + Joy + 20 disk + szakkönyvek. Érdeklődni: 15.00-19.00 között tel.: Bp. 1672-938

C64/II. + 1541/II. floppy + datasette + 20 db. kazetta és 100 db. lemez teli programokkal + szuper reset modul + joystick + beépített reset egyben eladó. Irányár: 40.000,- Ft. Vigyázat, nagyon jó! **Deák Gábor**, Pécs, Felsőbalokány út 6/A. 7626

Alig használt C64 és tartozékai 17.000-ért eladó. Ez a gép valóban keveset használt! **Egri Imre**, Békésszentandrás, Pacsirta u. 6. 5561. Értékegyeztetéssel akár AKAI, ill. AIWA decket is elfogadok!

Szuper ajánlat igényesnek! Eladó: C64/II + 1541/I (germany) floppy + 100 lemez (tele 89-90-es játékokkal), 3 gyári játékkazetta, magnó, 12 kazetta (tele játékkal pl. The Untouchables, Vendetta stb.), MPS-801 printer, Super Games Cartridge, szakirodalom, játékleírások. 50.000,- Ft-ért. Mindegyik megkímélt állapotban. Alkudni lehet. Lehetőleg egyben. Amigára csere lenne a legjobb. **Pethe Zsolt**, Veszprém, József Attila út 24. 8200. Tel.: (06-80) 20-772

Commodore 64 + 1541/II. floppy + 70 db. lemez programokkal, lemeztartóval + magnó + 5 db. kazetta + 11 db. könyv + joystick 35.000,- Ft-ért eladó. Érdeklődni lehet 17.00 órától az alábbi címen: **Farkas János**, Budapest, III. Folyondár út 9/B. 1037

Eladó C64-II alapgép + 1541/II. floppy + Quick Shot II. mikrokapcsolós joystick + 35 db. 3M-es + 10 db. mini disk + 1 db. 1.2 GEOS. Rajtuk szuper programok: Stealth Fighter, Bard's Tale III-IV., Strike Fleet, Doc, Giga Paint, Amica Paint, Kings Bounty, Pirates... Ehhez még járulnak szakkönyvek, GEOS leírás, 1001/5 játék, C64 belső felépítése és még sok más. Irányár: 45.000,- Ft. **Palotai Dániel**, Vác, Liszt F.stny. 18. 2600. Tel.: (06-27) 10-932

C64 + 1541 II. disk (garanciális) + magnó + 2 db. joystick + 20 db 3M-es lemez (tele szuper programokkal) + 50 db-os lemeztartó + szakkönyvek sürgősen eladó. Ár: 35.000,- Ft. **Mauterer György**, Pilisvörösvár, Szabadság út 51/a. 2085

C64 + 1541/II drive (garanciális) + 170 db. lemez (lemeztartó dobozokkal) a legújabb játékokkal + magnó + magnós cartridge + 3 fb. joy + szakirodalom sürgősen eladó. Ár: 45.000,- Ft. **Ormándi Zoltán**, Dunakeszi, Krajcár u.12. 2120

Commodore 64-es 1 db magnóval, floppyval (1541), nyomtatóval (MPS-801), kb. 40 db lemez, kazetta, 2 db. joystick. Ezt a szerelést egy Amiga 500-ra cserélném, ha kell ráfizetéssel. **Tóth Péter**, Nagykanizsa, Kazanlak krt. 3/C. 8800

C64 + 1541/II flopy + 45 db. tele lemez + magnó + 5 db. tele kazetta + 2 db. joy. Irányár: 35.000,- Ft, vagy ráfizetéssel Amiga 500-ra cserélném. Érdeklődni: **Francsics Gábor**, Kőszeg, Csógör Jenő út 30. 9730

C64 + magnó sürgősen eladó 15.000,- Ft-ért. **Dunszt Krisztián**, Győr, Nagy István út 31/B. 9023

Használt C64-es gépemet floppy-val, 40 db. 3M-es DS/DD és 40 db. egyéb márkájú lemezt játékokkal (pl. Duck Tales, Myth, Ski Or Die, Street Rod, Champions of Krynn stb.) eladnám. Irányár: 28.000,- Ft. Alkudni lehet! **Jenei Zsolt**, Érd, Tárnoki út 136. 2030

C64-es gépemet, hozzá 1541/II. flopy-t, magnót, Action Replay VI-t, 200 kiváló lemezt, kvb. 500 programmal, 100 db.-os lemeztartót, 2 joy-t, olcsó áron eladok, vagy Amiga 500-ra cserélnék ráfizetéssel. **Kok András**, Siófok, Bajcsy Zs.u. 9/B. 8600. Tel.: (06-84) 13-554

C64 + magnó + 35 kazetta (tele játékkal) + 1541/II. floppy 100 lemezzel, a legújabb programokkal (már '91-esek!) + floppyfej tisztító + 3 joystick + Final III. cartridge + Turbo cartridge (turbókkal, másolókkal) + szakkönyvek, újságok sürgősen eladó. Érdeklődni lehet levélben: **Juhász Jusztin**, Debrecen, Repce u.11. 4034. Személyesen: hétköznap 18.00 óra után.

C64 + floppy + magnó + 80 lemez + 15 kazetta + szakkönyvek + 3 joy eladó. **Boha Balázs**, Kapuvár, Veszkényi út 7. 9330. Ugyanitt C64-en keresem a KING OF ENGLAND-ot. Csereprogramjaim: Duck Tales, Hammerfist, Iron Lord, Turrican stb.

Eladó C64/II + 1541/II drive + C1530 magnó + 6 db. 60 perces BASF kazetta és 90 db. lemez (360 db. nagyrészt a legújabb, és legjobb játék és felhasználói programmal töltve) + Quick Shot II. joystick + 80 helyes lemeztartó + a mikro-Magazin 1986/10-1990/5 összes száma + teljes szakirodalom (DATA BECKER, Dr. Ury könyvek) 50.000,- Ft-ért. Érdeklődni: a (Hévíz) 13-174-es telefonszámon, vagy **Füzesi Zoltán**, Hévíz, Szabadság út 34. 8380

C64/II. + 1541/II floppy + 110 db. lemez + 2 db. joystick + sok könyv és újság eladó 35.000,- Ft-ért. **Horváth Zoltán**, Budapest, III. Boglár u.12. X/53. 1039. Tel.: 1-673-976

Új Commodore 64 + floppy + magnó + Action Replay MK VI. + 100 db. 3M-es lemez szuper játékokkal + 10 db. játékkazetta + 1 db. joy + szakirodalom 45.000,- Ft-ért eladó. **Balog Zoltán**, Fót, Dózsa György út 17. 2151. Tel.: (06-27) 58-200

C64 konfiguráció (alapgép, 1541/II. lemezegység, magnó, 10 kazetta, 2 joystick) Ár: 35.000,- Ft. Érdeklődni: Bp. 128-8491 (Fehérvári)

Eladó egy C64/II + Floppy + 80 lemez játékokkal + kétfajta lemeztartó + magnó + 5 db. kazetta + cartridge + 2 joy + sok újság és könyvek. Ára: 40.000,- Ft. **Rácz Péter**, Budapest, XVI.Bajcsy Zs.103. 1162

C64/II + 1541/II floppy eladó + 1 Quick Shot II joystick + 45 db. disk szuper programokkal + Geos + könyvek. Irányár: 38.000,- Ft. **Palotai Dániel**, Vác, Liszt Ferenc sétány 18. 2600

Eladó: C64/II. + 1541-es floppy + 100 db. lemez + 1 joy + 1 CBM Mouse + hangdigitalizáló + egy csomó könyv a géphez. Ára: 45.000,- Ft. Továbbá egy G7000 Philips Videopac Computer 4 db. kazettával 10.000,- Ft-ért. Érdeklődni (személyesen, vagy levélben) az alábbi címen **Gera András**, Szeged, Gyík u. 26/A. 4/10. 6723

Eladó C64 + 1541/II floppy + 80 lemez + datasette 28.000,- Ft-ért + CASIO MA-201 szintetizátor adapterrel 16.000,- Ft-ért, vagy a 2 cuccot áregyeztetéssel Amiga 500-ra cserélném! **Simán Zsolt**, Budapest, XVII. Rákosliget V.u. 13. 1172

C64/II + 1541/II. floppy + 90 lemez programokkal + 100-as lemeztartó + 2 db. joystick 36.000,- Ft-ért eladó. **Ipacs Tamás**, Gyomaendrőd, Kodály Z.u.4. 5502. Tel.: (06-67) 31-983

Eladó C64/II + 1541/II. floppy + magnó + FASTLOAD Cartridge + 82 db. lemez + 100 db-os lemeztartó + 4 db. joystick 34.999,- Ft-ért. **Szűcs István**, Budapest, XIX. Mészáros Lőrinc utca 121. 1196

Jó állapotban lévő C-64, 1541/II floppy, PHILIPS 80 monitor (zöld) + 30 lemez játékokkal, demokkal + datasette + joystick + 1001/sorozat 5 része + más szakkönyvek + újságok eladók. Árajánlatot kérek! Érdeklődni: **Eged Apolló**, Pétervására, Petőfi u. 60. 3250. Tel.: (06-36) 68-620 (du. 2 után)

Vevőt keresek, vagy elcserélném Amigára, C64 + 1541 floppy + magnó + Seikosha SP-180VC nyomtató + 180 lemez (Diskbox) jó programokkal + könyvek. **Nagy Róbert**, Kiskunfélegyháza, X.ker 9.sz. 6100

C64/II+1541/II (új)+magnó+50 db. kazetta+18 db. disk+1500-2000 db. program+ könyvek, újságok+kazettatartó. Eladó! Érdeklődni lehet: **Tóth Attila**, Gyömrő, Jókai u. 2. 2230. Floppy és lemezek nélkül is!!! Sürgős!!!

Tökéletes állapotú 1541/II-es floppy drive eladó (14.000,- Ft). **Jablonkai István**, Miskolc, Szabadságharc u.4. 3529. Tel.: (06-46) 67-231

C64-hez használható magnót keresek, jó állapotban lévőt. Csere ajánlat 25 lemez teli programokkal, vagy 40 db. originál lemez. Ajánlatot az alábbi címre kérek: **Baukal Gábor**, Budapest, XI. Fegyvernek u. 123. 1116. Tel.: 1865-134

1541/II-t vennék, esetleg lemezekkel együtt. Árajánlatokat ide lehet küldeni: **Hegedűs János**, Mártély, Felszabadulás út 11. 6636. Tel.: (06-62) 44-226

C64-et és 1541-es drive-ot vennék olcsón! Csak a legolcsóbb jelentkezőket várom! **Tóth Sándor**, XXII, Budapest, Rózsa Richárd u. 26-30, VIII/45. 1221. Tel.: 2266-420.

C64 alapgépet vennék. Ajánlatokat kérem levélben, vagy telefonon: **Alpári Péter**, Vác, Széchenyi u. 3-7. 2600. Tel.: (06-27) 10-372

C64-hez kétmagnós másolómodult vennék, max 1.000,- Ft-ig. Ugyanitt utántöltős programokat is vennék! **Baán Róbert**, Miskolc, Oszip u.14.I/4. 3529 Tel: (06-46) 60-364

MPS 1230 nyomtatóhoz magyar nyelvű gépkönyvet, valamint reális áron 1541/II. floppy-t vennék. **Balla István**, Budapest, XX.Határ út 80. 1205. Tel.: 1277-331 (17 óra után)

Vennék Comodore 1541/II. floppyt. **Jakó Sándor**, Kecskemét, Zsinór utca 11. 6000

C64-hez használt, jól üzemelő floppy-t vennék. Kevésbé jók, esetleg hibásak is érdekelnek! **Szüle Attila**, Vác, Mártírok útja 45. 2600

Új vagy használt OC 118N típusú floppy-t keresek megvételre. Olcsón más típus is érdekel. Ugyanitt C64-es bővítő kártyák eladók: FASTLOAD, DATASEET, FINAL III, turbók, másolók. Ajánlatokat a köv. címre kérem: **Gitta István**, Miskolc, Jánosi F. 8. 3/2. 3531. Vagy a (06-46) 58-411/606 mellék telefonon

C64-hez FINAL-III-as cartridge eladó 3000,- Ft-ért, 40 oldalas szuper leírással. MOUSE (egér) kapható 3500,- Ft-ért. **Kis László**, Eger, Domonkos út 8. 3300

Action cartridge 5 plus C64-hez magyar leírással csak 2900,- Ft-ért eladó + postai utánvét. **Gyurkovits Gergely**, Budapest, Pf.: 701/679. 1399

C64-hez Action Replay MK5, MK6 és ATOMIC POWER 1.1 törőcartridge-ek eladók. Ugyanitt C64 + magnó + joystick jutányos áron eladó. **Hölczer Ferenc**, Tel.: Bp. 132-74-73.

Új Action MK-6 Cartridge-k leírással együtt 4.500,- Ft-ért. Új Action MK-7 cartridge-k leírással 4.600,- Ft-ért eladók. **Bata Pál**, Föt, Rózsa F.u. 4. 2151. Tel.: (06-27) 58-200 (Balog Zoltánt keressék!)

Fényceruza sürgősen eladó! Commodore VC20, C64, C128, illetve ATARI 800XL gépeken használható. Ára: 1300,- Ft. Érdeklődni: Jakab Péter, Kerepestarcsa, Árpád vezér út 89. 2143

Keresem a CoV és a SpV 1. számát. Bármiért. C64 programcsere. Cserére kínálom kazettán a Gunship, Pirates, Blood Money, Last Ninja c. programokat. **Jászberényi Péter**, Kaposvár, Hegyi u. 3/A. 7400

C64-re keresem az Arnhem, Desert Rats, Vulcan, Russia 1941-45 c. programokat, és más stratégiai játékot kazettára. Cserébe Gunship, Pirates, Stealth Fighter c. prg.-kat, és még sok mást tudok adni. **Horváth Péter**, Budapest, IV. Ősz u.131. X/32. 1045. Tel.: 1696-067

C64-es programokat cserélnék, vagy vennék kazettán. Keresem a Dizzy II, Tusker, Elite '8' változatot kazettára. Válaszborítékért listát küldök. **Hosszu László**, Csipkerek, Rákóczi u. 72. 9836

Keresem C64-re kazettán a Vulcan nevű stratégiai játékot. **Nagy Norbert**, Győr, Somogyi Béla út 38. 9023

Keresem C64 kazettára a következő játékokat: Borrowed Times, Iron Lord, Lord of the Rings, Bard's Tale I-III és mindenféle szerep-kaland, stratégiai játékot. (... **és mindenféle lemezes játékot? — CoVboy**) A játékokért persze pénzt is hajlandó vagyok kiadni. **Szepesi László**, Budapest, Jókai u.18. 3/7. 1195

C64-re kazettán keresem a Test Drive III-at, Adidas Ch. Football-t, ABC Monday Football-t, Fighter Bomber-t, Russia 1941-45-t, Rick Dangerous II-t, Power At Sea-t, Vietnam-t, Steel Thunder-t, Penalty Soccer-t. Csere, vétel is érdekel. **Oravecz Peter**, Rád, Petőfi S.út 31. 2613

C64-re lemezről átírt kazettás játékokat vennék. Lehetőleg reális áron. Keresem kazettán a Fighter Bomber, Grand Prix Circuit, Impossible Mission II., USS John Young programokat. Ugyanitt vennék még Cartridge-t, melyen legyen monitor, fejbeállító, turbó stb. Válaszborítékot kérek, és listát is! **Vadász József**, Gyöngyös, Mérges út 15. 9154

C64-re kazettára keresem a PROFI MON 64 és a SUPER MON 64 című monitorprogramokat, valamint a DIGITAL DRUMS c. zeneszerkesztőt leírással. Ezekért cserébe játékprogramokat adok. Ugyanitt programcsere kazettán. C64-re keresem a Neuromancer c. programot, de jöhet bármi más stratégiai is. Csere is szóba jöhet, de meg is venném! Felbélyegzett válaszboríték ellenében listát küldök és kérek. **Tóth Tibor**, Eger, Rákóczi út 56/V/16. 3300

Keresem C64-re utántöltősen, kazettára a következő programokat: Back to the Future III., Teenage Mutant Hero Turtles, F.F. Big Top O'Fun, Flimbo's Quest, Gremlins 2, Buffalo Bill's W.W. Show. **Pentek József**, Tiszafüred, Fürst S. út 40. 5350

C64! Keresem kazettán az alábbi programokat: Castle Master, magyar nyelvű adventure-k, Vendetta, Új Vadnyugat I-II. Pénzért vagy cserébe. **Szép Ferenc**, Tokod-üveggyár, Laposi u.2. 2532

C64-RE (KAZETTÁRA) KERESEK KITŰNŐ SPORT-, FLIPPER-, és szimulátor programokat. **Huszár Roland**, Barcs, Latinca S.u. 13. 7571

C64-re keresem kazettán az Új Vadnyugat 1,2-t, és a Bosszút. Cserébe elküldöm az Out Run-t, a Paperboy-t és a Top Gun-t. Sallay Szabolcs, Boglárlelle, Csokonai u.9. 8630

Keresem a Carrier Command, Footballer of the Year, U.M.S., Vulcan, Russia, Stalingrad, Lords of the Midnight, War in the Middle Earth című programokat C64-re kazettára. Ezeket elcserélném más programokra. **Fias Norbert**, Budapest, III. Bebó K.u. 12. 4/16.

Hello! Fiúk, lányok! Segítsetek nekem! Keresem a következő programok kazettás verzióját megvételre/cserére: Rocket Ranger, Stealth Fighter, Fighter Bomber, Bosszú, Batman, Robocop, Street Rod, Turbo Outrun, Test Drive I-IV, Dizzy I-IV, Pirates, Destroyer, Gunship, F-14 Tomcat, Spiderman, Tusker, Myth, Terramex, Top Gun, mindenféle játékszerkesztőt és kalandjátékot. **Rimóczy Béla**, Dunakeszi, Tallér u.5. 2120

Hi Everybody! C64-es programokat cserélek kazettán. Kínálatom: Turrican, Last Ninja II, Fighter Bomber, Hostages, Tusker, Myth, Új Vadnyugat I-II, Bosszú, Hawkeye, Driller, Total Eclipse, Armalyte I-IX, Castle Master, Dark Side, Elite, Turbo Outrun és még sok ehhez hasonló program. Keresek Adventure, RPG, stratégiai, manager ill. bármilyen klassz programot kazettán (ha van). Válaszboríték nem fontos. Ha vannak jó programjaid, küldj listát, én is adok. Kazettát el nem nyelek. Bárki írhat, nem bánjátok meg! Keressetek meg szolnoki 64-esek! **Veresegyházi Károly**, Szolnok, Fényes Adolf út 74. 5000

Keresem a Pirates, Neuromancer, The Untouchables című programokat C64-en, kazettán. Darabjáért 100,- Ft-ot fizetek. Ugyanitt színvonalas lemezről átírt programok (kb. 50-60 db.) cserélhetők. Válaszboríték esetén listát küldök. **Vanyus Gábor**, Győr, Arany János út 22. 9021

YO DUDEZ! Keresek C64-re (kazettára!) digitalizált demo-kat, és utántöltős programokat. Csere is érdekel! Keresek még freescape-szerkesztő programot és Adventure Building System-et, vagy Graphic Adventure Creator-t. Válaszborítékot kérek! **Feher Tamás**, Szentendre, Egresi út 29. 2000

Keresem kazettán a következő programokat: Dizzy IV, Robocop 2, Tai Pan, Invest, Logo, Total Recall, Puzznic, E-Swat, Dragon Strike, Wrath of the Demon, Rick Dangerous 2 és a Manchaster United. Ezeket elcserélném, megvan: Myth, Time Machine, Klax. Vagy fizetek érte (esetleg). **Tyukász Gergely**, Jászberény, Gács László u.29. I/3. 5100

Commodore 64-es felhasználói és játékprogramokat cserélek, csak kazettán! Minden levélre válaszolok! Listát küldök és kérek az alábbi címre: **Trombitás Gyula**, Diósd, Gyár utca 116. 2049

C64 programokat adok térképekért és játékleírásokért (kazettára). Csere is szóbajöhet. Válaszboríték ellenében listát küldök! **Varga Gábor**, Budapest, VIII. Kerepesi út 5. 1087

C64 tulajdonosok figyelem! Utántöltős és más programok cseréje kazettán (pl. Turbo Outrun, Fighter Bomber, Vendetta, Tusker stb.). Keresem a következő programokat: Stealth Fighter, Gunship, Pirates, Rick Dangerous 1-2, valamint bármilyen manager és stratégiai programot kazettára. Keresem a Driller sorozat összes részét is. **Magyari Laszlo**, Pápa, Balla R. tér 5/A. 8500

C64-es programokat cserélek kazettán. Keresem: Pirates-t, Defender of the Crown-t, Impossible Mission II-t, Elite-t és a Street Rod-ot. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldök, várok. **Kertész Zoltan**, Békés, Új u.6. 5630

C64 programokat cserélek. Kérésre listát küldök (kazetta). Floppy-t, nyomtatót megvételre keresek! **Varga Gábor**, Budapest, Kerepesi út 5. 1087

C64-es programkazetták, amíg a készlet tart. Listát küldök válaszboríték fejében. Ugyanitt újságok, playhelp jelvény, Action V. eladó, és egy 3 képernyős kvarcjáték is. **Gömöri Janos**, Kondoros, Bajcsy Zs. u. 24. 5553

Keresem a következő programokat C64-en, kazettán: Robocop, Impossible Mission, Test Drive, valamint szöveges és rajz prg-ot. Megvételre v. cserére. **Laszlo Norbert**, Dunaharaszti, Kabók Lajos u. 21. 2330

Helló C64-esek! Keresek kazettára jó foci (lehet manager) és kaland programokat pl. Kick Off 2, Italy '90, Bosszú, Új Vadnyugat I-II, Blades of Steel. Ezeket a játékokat megveszem, de tudok cserébe adni jó játékokat: pl. The Last Ninja 2, Elite és még sokat, azaz stb. **Tapodi László**, Budapest, Badacsonyi u.17. 1213

C64-esek figyelem! Keresem kazettára a következő programokat: Pirates, D.O.C., Test Drive II, Gunship, Infiltrator II, Vendetta, és más kalandprogramokat. Adok: Castle Master, Hawkeye, Running Man, Dizzy 3, Hostages, Hammerfist, Time Machine. Válaszborítékért bővebb tájékoztatót, listát küldök. **Risa Robert**, Tápiószecső, Révai 13. 2251

Keresem a Short Circuit c. programot. Akinek megvan, vagy tudja hol lehet kapni, az kérem írjon a következő címre: **Gabor Ádám**, Budapest, V. Ferenciek tere 1. jobb lcsh. IV/34. 1053

Keresem C64-re kazettán a Test Drive 1-3-at. Esetleg a Defender of the Crown-t. Egyenként 150,- Ft-ért. HELP!!! Csak Bp-iek jelentkezését várom! **Javor József**, Budapest, XVII. Kis u. 3. 2/11. 1173

C64-es programok cseréje. Keresem a Carrier Command, Castle Master, Curse of Ra c. programokat. Csak kazettán! **Gaál Ferenc,** Budapest, XIV. Csertő u. 6-8. F/17. 1144

C64 tulajdonosok figyelem! Programokat cserélek csak kazettán! A választékomból: Out Run, Bosszú, Új Vadnyugat, The Last Ninja II, Elite, Elite Trainer, Batman és még sok program. Írjatok bátran! Főleg a kaland, stratégiai és a szimulátor programokat kedvelem. **Nitsch Ákos**, Sopron, Ibolya út 4. 9400. Tel.: 16-130

Hi C64! Kazettára a legújabb játékok! Csere! Keresem a North & South, Where in the Time is Carmen Sandiego, Empire, Rockstar Manager, War in the Middle Earth c. játékokat. Adnám érte a Pirates, Shoot'em Construction Kit, Vendetta, Heat Wave és sok más lemezes játékot kazettán! Érdekel bármilyen stratégiai, sport, kaland játék! **Kovács Gábor**, Budapest, VI. Hajós u. 30. 1065. Tel.: 1129-104

Kazettás programok C64-re! Pl. Annals of Rome, Destroyer, Laser Squad, Doomdark's REvenge, Microprose Soccer, Dizzy 4. Kick Off 2 stb. Válaszborítékért tájékoztató. **Magyar Ferenc**, Nyíregyháza-Sóstóhegy, Jázmin út 7. 4481

Idefigyeljenek emberek! Meg maga is CoVboy! Az ALICE-SOFT jóvoltából megjelent a legújabb, s eddig a LEGJOBB magyar nyelvű szöveges kalandjáték, a KÉT NAP NÉGY ÓRA, mely 1207 ködös Angliájába taszítja a játékost (nyugi, nem kell Robin Hood-ot játszania). Ára: 250,- Ft. Megrendelhető: **Tarnóczky Tamás**, **Nagykanizsa**, Stromfeld 15. 8800. Válaszboríték ellenében részletes leírást küldök!

C64 programok kazettán. Válaszborítékért lista. Megvan pl.: Dizzy I-II-III-IV, Impossible Mission 2, Turrican, Time Machine stb. **Micskó Tibor**, Pápa, Vajda P.ltp. 22/a. 8500. Tel.: (06-89) 24-716

C64 magnósok! Prg-ot cserélek. A kínálatból: Rick Dangerous, Dizzy I-II-III, Tir Na Nog, Antiriad, Bosszú, Heartland, Rastan Saga. Keresem: Ratkai bármely programját kazettára, elfogadható áron (10-40 Ft). A felbélyegzett borítékot küldők előnyben. Keresem még miskolci számítógépes klubok jelentkezését. **Galuska Szabolcs**, Miskolc, Kölcsey 7. X/1. 3524

Régi és új kiadású programok cseréje C64-en, kazettán. Felbélyegzett válaszboríték esetén listát küldök. Küldj te is! **Polyák Sándor**, Kecskemét, Aradi vértanúk tere 2. X/59. 6000

C64-es programokat cserélek kazettán. SZUPER olcsón! Utántöltős programok nagy választékban. Válaszboríték kötelező! Minden levélre válaszolok! **Burai Roland**, Pécs, Erdei Ferenc u. 4. III/11. 7632

C64 kazettán programokat cserélek. Óriási kínálat, utántöltős prg-kból (pl. Pirates). Válaszborítékért lista. **Grolmusz Dávid**, Budapest, XIV. Füredi u. 52. 1144

Hi Guys! Keresem C64-re a következő prg-kat: Graphic Adventure Creator, Adventure Building System, Annals of Rome, Lords of the Rising Sun, Professional Adventure Writing System, Kings of the England, Times of Lore. Cserébe más prg-kat (demo, játék, user) tudok adni! **Góga Attila**, Salgótarján, Dimitrov út 28/b.8. 3100

C64-re programcsere lemezen és kazettán. A kollekció több, mint 2000 programból áll. Kazettás programok pl.: Dan Dare 3, Ivan Ironman, Tusker, Skate or Die, Dizzy I-II-III-IV. Lemezes prg-ok pl.: Invest, Robocop 1,2, Disney Soft-ok pl. Duck Tales, Donald..., Golden Axe, Exterminator. Keresek C64 kazettára lemezes utántöltős programokat pl. Buffalo Bill's W.W.Rodeo Show, Flimbo stb. Továbbá keresem a következő prg-okat lemezen vagy kazettán: Test Drive II + kiegészítők (pl. California Challenge), TV Sport Football, World Cup Soccer Italy 90, Adidas C.Football, Super Star Soccer, Gaza's Soccer, Fighting Soccer, Trans World, Turrican 2. **Glazer Szabolcs**, Győr, Kun Béla ltp. 2, Krausz D.út 9. 9024

C64-es programok cseréje. Pl.: A Bosszú, Új Vadnyugat I-II, Hostages, Rambo III, International Karate 2, és régi, v. új játékok. Keresem: Spiderman, Vendetta, Back to the Future, Gunship, Test Drive, Desert Fox, Elite, Hypaball, Fighter Bomber, Test Drive 1,2,3, Grand Prix Circuit, Dragon Ninja, Top Gun, Myth, Dizzy I-II-III. Csak kazettán! Bp. Tel.: 2520-618 (Balogh Ildikó) Hívjatok!

C64-re kazettára és lemezre cserélnék új programokat. Pl. Golden Axe, Robocop II, Total Recall, Teenage Mutant Ninja Turtles, Dragon Wars. Keresem: Back to the Future III, Bard's Tale I-IV, Dizzy IV, Fairlight, Gremlins 2, játékszerkesztőket. **Sárközi János**, Sopron, Wesselényi út 6. 9400

Keresem C64-re a Graphic Adventure Creator című programot. Más kalandjátékszerkesztő is érdekel. **Borbás Zoltan**, Szeged, Tetelo út 9. 6721. Tel.: (06-62) 16-721

Elsősorban magyar nyelvű adventure-okat veszek, cserélek. Adventure szerkesztő is érdekelne! **Szigetvári László**, Budapest, XII. Kázmér u. 13. 1121

C64-esek figyelem! Szuper játék és felhasználói, valamint demo programok cseréje kazettán és lemezen. Megvan: The Last Ninja III, Új Vadnyugat I-II, Fighter Bomber, Turbo Outrun, Test Drive I-II, The Last Ninja I-II. Lemezen majdnem minden menő program megvan. Kazettán és lemezen is cserélek. Olcsó originál 2 oldalas lemezt is vennék! 1 év garanciával rendelkező magnó C64-hez 2000,- Ft-ért (Audioton). Érdeklődni: **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 18-481

Hi boys! Szeretitek a jó programokat C64-re, diskre? Akkor írjatok nekem! Pl. Strike Fleet, Batman the Movie, The Train, Steel Thunder, Test Drive I-III, Pirates, Ghostbusters II, B.Bill's W.W.Rodeo Show. Csere érdekel, válaszborítékot kérek. Ja, ha nincs cserepogramod, ingyen lemásolom neked, csak disket küldjél! Jelige: le a pénzért másolókkal! (**Cool dude! Kapsz tőlem egy bonus-keretet — CoVboy**) **Szántó Attila**, Budapest, XIV. Csernyus u. 26/A. 1141

Keresem az F-14 Tomcat c. játék azon verzióját, amelyben működik a TOP-GUN iskola rész, tehát végig lehet játszani. Cserébe szuper C64-es programokat tudok adni. **Jankovich Ádám**, Miskolc, Kassai u. 48. 3528

C64-re '90-91-es programokat cserélek disken. Listát küldök. Keresem a Carmen Sandiego, Ski or Die, Creatures, Oil Imperium, Summer Games 2. c. programokat. Válaszboríték nem akadály. **Hámori Dávid**, Nagykanizsa, Sugár út 34. 8800

C64 tulajdonos vagyok és floppy-m van. Keresem: Disc Wizzard, Uninvited, Sunny Shine, Bard's Tale I-IV programokat. Eladnám a Spectrum Világ 14. számát. **Sarinay Dávid**, Balatonszemes, Bajcsy Zs.u. 11.a. 8636

Keresem a következő programokat C64-re: Silkworm, Video Maker, Bard's Tale I-II-III (hibátlan törést), Centauri Alliance, Ikari Warriors, He Man. Ezenkívül C= MPS 1230 típusú printerhez bármilyen szövegszerkesztő, rajzoló, stb. programot. Ugyanitt Last Ninja 1,2,3 (nem Vendetta), Last Ninja 2 Re-Mix, Total Eclipse 2, Rick D.2., stb. **Orcsik Róbert**, Balmazújváros, Dózsa György út 3. 4060

C64-re keresem az alábbi programokat: Battle Chess, Curse of the Azure Bonds, Borrowed Times, Pirates, Deja Vu. Vételre, vagy cserére. Cserélni tudom pld. Test Drive III, Strike Fleet, Batman - the Movie. Felbélyegzett válaszborítékot kérek. **Benkő Péter**, Miskolc, Kitz Béla út 5. 3/2. 3530. Tel.: (06-46) 40-573

C64-re lemezen keresem a következő programokat: Manchester United, Elite Squad II., Ski or Die, The Price is Right, Off Road Racer, World Trophy Soccer, International Soccer Challenge (ha van már C64-es változat). **Rácz András**, Gyöngyös, Április 4-e út 8. III/3. 3200

Keresem C64-re a TOP GUN című programot, és a STEEL THUNDER című prg. teljes, részletes leírását. **Ulbrecht Sándor**, Varsánygyüre, Kossuth út 4. 4812

Commodore 64-es programokat lemezen cserélek. Válaszborítékban listát küldök. **Mércsei Kálmán**, Salgótarján, Kemerovo körút 23. 3100

Programokat cserélek csak lemezen, listát válaszboríték ellenében küldök. Minden levélre válaszolok. Action Replay MK-7-hez kiegészítő lemezt keresek. Cserébe programot vagy Ft-ot adok. Továbbá cserélek összegyűjtött SPRITE-okat lemezen. Csak labda, ügyességi, kerülgetős, autós, lövöldözős, mászkálós programok érdekelnek. **Schubert Zoltan** (GIO), Tatabánya, Mártírok út 58. 3/2. 2800. Érdeklődni: 17.00-19.00-ig, hétvégén de. 9.00-12.00-ig.

C64-es Gépnyúzók figyelem! Legújabb és nem legújabb játék és felhasználói programokat cserélek lemezen. Az újdonságokból: Creatures, B.A.T., Dragon Strike, Ninja Remix stb. Listát ha lehet küldjetek. Azok is írhatnak, akiknek kevés a csereslapjuk. Listát felbélyegzett boríték ellenében küldök. Hívjatok, vagy írjatok! **Paczári Gábor**, Nyíregyháza, Toldi u. 60. 3/26. 4400. Tel.: (06-42) 13-914

C64-esek figyelem! Szeretnétek megkapni a legújabb programokat lemezre? Ha igen, akkor írjatok a következő címre: **Szabó Zoltan**, Kalocsa, Ságvári E.u.2/C. 6300

GUYZ! Ha kellenek 64 lemezes, Enterprise és Spectrum kazis programok, írj! Nem bánod meg! Cserével foglalkozunk. Van: Creatures, U.V.I-II, Shadow of the Beast, Street Rod stb. Kellene:B.T. III, Test Drive III, Kings of England, valamint menő stratégiai prg-ok 64-re. Intersoft, Vác, Szabadság tér 4.I/2.2600

Jó játékokra éhező floppy tulajdonosok figyelem! A következő játékokat kínálom: Pirates, Elite, Defender of the Crown, Last Ninja I-II, Test Drive I, UGH Olympics, Blood'n Guts, Batman - the Joker, Batman - Penguin + a legjobb mászkálós programok. Keresem: War in the Middle Earth, The Hobbit, Renegade I-II-III, Last Ninja III, Test Drive II,III. Ezeket mind cserélném. Kérésre listát küldök. SUPERMARK Inc. (**Oravecz Mark**), Budapest, XVI. Kartal u.10. 1163. Tel.: 1-839-869

Kell néhány új program C64-re lemezen? Pl. King's Bounty, Invest, Trans World, netán a Sunny Shine? Írjál! Válaszboríték ellenében listát küldök. **Hrabovszki Erik**, Békéscsaba, Szőlő u.46. 5600

C64-esek figyelem! Forduljatok hozzám. 1989-1990 frissen tört programokat lemezen cserélek (Miskolciak előnyben). Egy kis előzetes: Vendetta, Puffy's Saga, Wings of Fury, Blue Angel, Dizzy III-IV, Duck Tales, Bard's Tale III, King's Bounty, Street Rod. **Szendi Attila**, Miskolc, Avas, Klapka György u.40. 8/2. 3524

Hi haver! Kéne néhány új program? Írj! Cserélek új programokat C64-re és IBM-re. Mindkét gépre keresek jó szimulátorokat (pl. Indianapolis 500 stb.). Megvan: Robocop II, Buck Rogers, Golden Axe, Duck Tales, Total Recall stb. **Tamás András**, Veszprém, Koltói u. 6/B. 8200

Multiszuper megastuffok cseréje C64-en lemezen az ALFA-nál. RPG-sek (+mindenki) írjatok. Egy kis ízelítő: RPG- Pool of Radiance, Curse of Azure Bonds, Champions of Krynn, Secret of S. Blades, Dragonstrike, valamint a Bard's Tale I-IV. és King's Bounty. Egyéb: FISH!, Turrican I-II, Dragon Breed, Neuromancer, Street Rod, Creatures. Keresem a Laser Squad I-II-t, és a Carrier Command normális verzióját. Ugyanitt IBM prg. csere Kezdő szinten. Keresem PC-re a Carrier Command c. prg.-ot! Jelentkezés levélben vagy telefonon! Cím: **Pongrácz Gergely**, Győr, Heszky E.u. 41. IV/10. 9024. Tel.: (06-96) 18-151

C64-esek figyelem! Várom azoknak a levelét, akik szívesen cserélnének programokat lemezen. A kínálatból: E-Swat, Invest, Lords of Doom, Ninja Turtles, Transworld stb. Lista és válaszboríték nem szükséges, de jó ha van. Csongrád megyeiek előnyben! Ha érdekel a dolog írj! **Butty Péter**, Szeged, Mária utca 21. 6726

C64-en programokat cserélnék (csak lemezen). Keresem: Dizzy I-II-III, Turbo Outrun, Új Vadnyugat 2,3, Bosszú leírást. Kérésre listát küldök programjaimról. Tartalomból: Duck Tales, Stealth Fighter, Dizzy IV. **Puskás István**, Budapest, XII. Fodor u. 109/b/2. 1124. Tel.: 1-560-426

Üdv C64-esek! Mit szólnátok olyan lemezes programokhoz, mint pl. a Stealth Fighter, Strike Fleet, Oil Imperium, Street Rod, Neuromancer, Zak (5 sd), Heroes of the Lance, Turrican, Rick Dangerous, Bard's Tale III, Test Drive I-III, Last Ninja I-III, Curse of RA, Curse of the Azure Bonds, Sunny Shine, DOTC, Tusker, Fighter Bomber + 400 szuper program. Keresem: Pool of Radiance, Dragon Wars, Back to the Future II, Kings of England. **Bánki Zsolt**, Budapest, VII. Síp u. 6. Tel.: 1-220-342

C64 tulajdonosok figyelem! Nagyszerű autó- és repülőszimulátorokat és más játékprogramokat cserélek, főleg lemezen, de kazettán is. Írj! Felbélyegzett válaszborítékkal ellátott leveledben küldj programlistát! **Békési Zoltán**, Nagytálya, Kossuth út 35.

C64-es programok cseréje lemezen és kazettán. Ugyanitt eladó egy 1526-os printer (15.000,- Ft) és egy 1001-es floppy drive (5.000,- Ft). **Markoth János**, Budapest, XIX. Dobó Katica u. 9. 1191. Tel.: 1-776-540

C64 tulajdonosok figyelem! Játék- és felhasználói programok nagy választékban. Pl. Turrican, Winter Games 2, Test Drive 1-4, Fighter Bomber, UGH-Lympics stb. Újdonság: megjelent kazettán a csodálatos Amica-Paint festőprogram több, mint 80 kész képpel, és egy átfogó leírással! Válaszborítékért tájékoztatót és programlistát küldünk 2000 programról. **Dukán Zoltán**, Sopron, Laktanya u.20. 9400

C64 programcsere lemezen! Megvan a Hillsfar, Champions of Krynn, Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades, D.O.C., Iron Lord, Pirates, Gunship, Sim City, Back to the Future stb. Minden levélre válaszolok! Csak csere! **Koós Tibor**, Szeged, Kossuth sgt. 72/B. 6724

C64-es cserehálózat születik! Új és régi programok cseréje országos szinten. Az se baj ha rendelkezel egy nagyobbacska programtárral. Csere max. 2 nap alatt, ha a posta nem szól bele. Bővebb info levélben. (Válaszboríték nem hátrány) Cím: A&M, Nagykálló, Dózsa György út 75., 4320

Keresem kiskunfélegyházi C64-esek ismeretségét, programmásolás, és egyéb számítógépes témák ügyében. A programokért fizetni is hajlandó vagyok. Hölgyek esetén más témák is szóba jöhetnének (pl. közös programírás este 11-ig, kikapcsolt C64-en). **Vizhányó Mihály**, Kiskunfélegyháza, Semmelweis u.28. 6100

Amiga

AMIGA 500, rendkívül jó állapotban TV-Modulátorral, szakkönyvekkel, programokkal, jutányos áron eladó! Tel.: Bp. 1-661-371. **Keresztfalvi János**, Bp. III. Doberdó u. 4. 1034

AMIGA 500-hoz 5.25"-os külső floppy-t és telefonmodemet keresek, valamint a modemhez programot. Programcsere is lehetséges. **Fekete János**, Hetényegyháza, Aranyhomok u. 34. 6044

AMIGA-hoz lemezek, memóriabővítő eladó! Programokat cserélek, listát küldök, és kérek! Keresem a Bubble Bobble-t! **Varró Péter**, Vésztő, Kossuth u.53. 5530

Amiga 500-at vennék (lehetőleg PC CARD-dal). Ár megegyezés szerint (lehetőleg minél olcsóbban). Címem: Budapest, XII. György A.u.30./C. II/2. 1124 (Herczeg lakás)

Amigások! Ingyen másolok! Semmit nem kérek cserébe. 85 újabb és régebbi program vár rátok. **Csengői Szabolcs**, Budapest, X. Sörgyár u.75-77. 1104. Tel.: 1570-158

Dunaújvárosi Amiga-sok ismerettségét keresem programvétel és csere céljából! **Egri Csaba**, Dunaújváros, Kommunarszk krt. 5. F/1. 2400

AMIGA programokat cserélek, főleg demo-k és 'Psygnosys' programok érdekelnek. Vennék számítógépes posztereket és Amigával foglalkozó újságokat. **Faragó Zoltán**, Mindszent, Árpád utca 56. 6630

Yo AMIGA-suckerz! Tök cool, mindenféle proggy kb. 100 disken. Válaszborítékban listát küldök. (Ha nem küldesz válaszborítékot, az sem vág földhöz!) Továbbá keresek tagokat (Coder, Mus. Composer stb.) a Fanatix tagjai közé. **Nagy Csaba** (Chabic/FTX), Debrecen, Hajdú J. 16. II/23. 4032. Tel.: (06-52) 29-144

Amiga 500-on programok vannak. (**Tényleg. Vannak... — CoVboy**) Cserélek is (mindenfajta stílus érdekel!). **Gömöri János**, Kondoros, Bajcsy u.24. 5553

Amigád van, és félsz a vírusoktól? Elfelejtheted ezt az érzést, ha az Antivirus PACK-et használod! A saját készítésű vírusölő már most tökéletes védelmet nyújt a múlt a jelen és a jövő vírusaival szemben. Ha talál olyan vírust, amit nem talál meg a vírusölőm, visszafizetem a program árát! Ára lemezzel együtt csak 499,- Ft! Cím: 9007 GYŐR-7, Pf.: 49.

Plusi és társai

Eladó Commodore 16 magnóval, programkazettákkal + irodalom + 2 joystick. 10.000,- Ft-ért. **Kiss László**, Budapest, XIV. Fogarasi út 161. 1141

Eladnám Plus/4-esem, 1531-el (datasett), 600 prg-mal (pl. Elite/cheat;Pigmy, Revs, Spy Vs Spy III, Driller), bő szakirodalommal 15.000,- Ft-ért. **Zsidákovics Attila**, Budapest, XVII. Pesti út 157. 1173

Eladó egy 1,5 éves alig használt Commodore Plus/4 alapgép+magnó+16 kazetta+könyvek, újságok reális áron. **Szűcs Zoltán**, Varsánygyüre, Rákóczi út 17. 4812

Plus/4, OC-118 floppy, fényceruza, joystick, 50 lemez, lemeztartó, könyvek eladó. Ára: 30.000,- Ft. **Juhász István**, Budapest XXI. Mars u.7. 1214

Jó állapotban lévő C Plus/4 + magnó + kb. 250 játék + játékleírások eladók. Irányár: 11.000,- Ft (alkudni lehet!). **ifj. Márton György**, Pécs, Teleki Blanka utca 4. 7629. Vagy telefonon: (06-72) 24-467 (esti órákban)

Sürgősen eladó egy Plus/4 + magnó + 2 db. joy + kb. 500 prg. + szakkönyvek + játékleírások + 88-as Mikrovilág-ok. **Csordás Gábor**, Székesfehérvár, Gellért út 6. 8000. Tel.: (06-22) 24-269

Eladó +4-re bővített C16 (64 K RAM) + magnó + 2 db joystick + szakirodalom (gépi kód) + kb. 500-550 program (Driller, Démonok birodalma, Spy Vs Spy I-III, Elite stb.). Irányár: 15.000,- Ft. Érdeklődni : **Gfelner Zsolt**, Veszprém, Ady E.u. 19./1. 8200. Tel.: (06-80) 28-653

C Plus/4-emet magnóval + 22 db. kazettán kb. 400 programmal eladom, vagy C64-re cserélem, ráfizetéssel. **Menyhárt István**, Tata, Hamari Dániel út 5/B. Árajánlatokat várok.

Eladó alig használt Plus/4 alapgép + magnó + 15 db. kazetta + újságok, könyvek. **Szűcs Zoltán**, Varsánygyüre, Rákóczi út 17. 4812

Eladó C-Plus/4 alapgép + magnó + 1541/II. floppy + szakirodalom együtt vagy külön is. Kaphatók C+4-es programokkal teli 60 perces kazetták, valamint lemezek. **Agárdi Tibor**, Kecskemét, Dankó P.u.37. 6000

Keresek cool Plus/4-es contactokat!!! Várom: TDD, JOHNNY, COBY jelentkezését, illetve keresek jó színvonalú 64-es BASIC adventure-t. Ez utóbbit pénzért, ha olyan jó a program, akár 100-200 Ft-ért is! RATT of C.I.A. Crew, **Károly Gergely**, Győr, Sió utca 22. 9024. Tel.: (06-96) 14-069

Plus/4-es és 16-os programokat cserélek bármilyen adathordozón. Lemezre: Tass Times, Borrowed Time, Battle Chess... Kazettára: Total Eclipse, To Be On Top, Wizard of Wor. Keresem az Arrow of Death és a The Hobbit c. programokat. **Szűr Zsolt**, Budapest, XIV. Bazsarózsa utca 63. 1141

Plus/4-es programokat cserélek kazettán. Ugyanitt C64 alapgépet vennék. Árajánlatot levélben kérek. **Orosz Tamás**, Budapest, XVI. Ujszász u. 180. 1165

Plus/4-re kazettára keresem a következő programokat: HUB Simulator, Defender of the Crown, Tass Times, Draicler II, Gremlins, Bruno Boxing, Footballer of the Year vagy bármilyen programot, ami legalább ezekkel egy szinten áll. Főleg cserére irányuló ajánlatokat fogadok el, de ha nincs más, meg is veheтem. Továbbá keresek olyan szakkönyvet, amiből haladó szinten megtanulhatnám a Plus/4 gépi kódú programozását. **Csordás Gábor**, Balotaszállás, Balassi u.21. 6412

Commodore 16-os programokat vennék, vagy cserélnék. **Tóth Gábor**, Tatabánya, II. Réti út 77. 3/3. 2800

Színvonalas Plus/4-es játékprogramokat veszek kazettán 10,- Ft/db. Listát kérek! **Nyitrai Zsolt**, Kiskunhalas, Vasút u.6/B. III/23. 6400

Are Plus/4 & little ugly duck tulajok! Cool Plus/4 és C-16 programok cseréje kazettán. Csak válaszboríték ellenében válaszolok! Listát küldj, ill. küldök. Az összes CoV Top 10 prg. megvan. Cserealapom: kb. 300 prg. **Papp Zoltán**, Debrecen, Micsurin u. 16. I/14. 4031

Plus/4 programcsere kazettán: **Kovács Zsolt**, Dabas II., Alkotmány út 39/a 2370

Plus/4-es programokat cserélek, lemezen és kazettán. Listát és válaszborítékot kérek, saját listát küldök. Cserealap 1700 program. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Tanácsköztársaság u.35. 6100

Plus/4-re szuper új és jó minőségű programokat cserélek lemezen és kazettán! Pl. Új Vadnyugat 1., Choplifter (<MB), Barbarian (SF), Motormánia (MB), Night Mission (MB), Dinamoid, Top Joy, Puzzle Suffe, Terrax (TCFS), Spy Vs Spy 3, Flight Simulator 2. Írjatok nekem! Demokat is cserélek. **Varga Leonárd** (LECSÓ), Hort, Madách u. 5. 3014

Plus/4-esek figyelem! Megvannak cserére a következő programok: Total Eclipse, Új Vadnyugat I-II, Captain Fizz, Hexenküche, One On One, Dinamix, Nucleon. És ezen kívül még sok lemezes program. Válaszborítékot küldjetek! **Kovács Attila**, Budapest, XXI. Iskola tér 33. 1214

Programokat cserélek C. Plus/4-en, csak kazettán! Megvan az Elite, Revs, Tir Na Nog, Mercenary 2, Saboteur 2, Driller, Barbarian 1,2, Head Over Heels, A-07 stb. Keresem a Terra-X c. programot kazettán. **Ifj. Halmos János**, Bp. XIX. Szigligeti u. 9. I/1. 1193

Plus/4-es gépre újságszerkesztő program eladó lemezen (5 disk). Ugyanitt Plus/4-es programokat cserélek. **Gyócsi Norbert**, Dunaújváros, Páskom út 51. 2400

Bővített C16 és Plus/4-es programkazettáimat eladom. Válaszborítékra listát küldök. **Bucsek Attila**, Dunaújváros, Gagarin u. 19. F/3. 2400

C16-os programok kölcsönzése (**Nahát! Hogy mit ki nem találnak! — CoVboy**) kazettával együtt, rendkívül olcsón. Válaszborítékért listát és tájékoztatót küldök. **Számtéka**, Budapest, XXI. Kikötő u. 32. 1212

Commodore Plus/4-es 60 perces kazetták tele játékokkal pl. Tir Na Nog, Inter Karate 1-4, Tiger stb. eladók, vagy új 60 perces kazettákra cserélhetők! **Basa Zsolt**, Budapest, IV. Virág u.29. VI/37. 1042

Egyéb vegyes dolgok

Eredeti (fénymásolt) játékleírásokat és újságokat (64'er, Happy Computer, stb.) vennék. **Wallner Tamás**, Szekszárd, Alkotmány u. 6/9. 7100

3.5"-os DS/DD lemezek eladók, szükség esetén programokkal. Ár: 600,- Ft/doboz. Érdeklődni lehet: 18 óra után 155-1688 (Bp.)

5.25"-os mágneslemezek nagyon olcsón eladók. **Mesterházy Károly**, Budapest, XXI. Kossuth L.79/A. VII/22. 1211. Tel.: 276-5890

Bővítse ki számítógépes memóriáját! Commodore 16-ot és 116-ot 64 kbyte-ra, Amiga 500-at 1 Mbyte-ra, AMIGA 1000-et fél Mbyte-ra. C64-re Tape Tools, Final III, Fastload cartridge-ek, Amiga-ra hangdigitalizáló. És mindezek a legalacsonyabb áron! Telefon: Bp. 18-48-845.

Hi Guys! Szuper prg-ok C64-en, AMIGA-n és IBM-n! 3.5"-os és 5.25"-os lemezek. Újságok, könyvek! Információk! Nyugodtan írj, postafordultával válaszolok, de a géped típusát tüntesd fel! Leo of Sod Inc., Baja, Batthyány u.6. 6500

Kiváló állapotban lévő négyfejes (két sebességű) AKAI VS-37EDG típusú videomagnómat elcserélném AMIGA 500 vagy IBM XT számítógépre. **Csikós Ákos**, Székesfehérvár, Rákóczi út 20. V/106. 8000. Tel.: (06-22) 21-730

Eladó 2 hónapos IBM PC/XT színes CGA monitorral. Irányár 51.000,- Ft. Ugyanitt C64+floppy + magnó + kazetták (100 db.) + joy 33.000,- Ft-ért. Akár külön is. Sürgős! **Buzsáki Gergely**, Balatonfüred, Beloiannisz u.56. 8230. Tel.: (06-86) 42-902

Keresem IBM PC-re az összes Larry, ill. King's Quest-et. Tudok adni cserébe pl. Microsoft Flight Simulator-t, Platoon-t... Ugyanitt eladó: C64 + magnó + 20 db. kazetta (szuper prg-okkal) + 60 lemez (szintén) (lemezek külön is). Irányár: 40.000,- Ft (alkudni lehet!!!) Sürgős!!! **ifj. Posch Ágoston**, Tolna, Gazay J. u.33. 7130

Eladó IBM-hez Genius Mouse programlemezekkel és felhasználói könyvekkel. **Kiss Krisztián**. Tel.: 2-285-260

IBM PC-re programcsere! Keresem az M1 Tank Platoon, Lost Patrol, Falcon, Supremacy c. programokat, és más RPG, adventure, szimulátor, stratégiai jellegű játékokat. Adom a Sim City, Battle Chess, Defender of the Crown, Populous, Elite stb. programokat. A programokat esetleg olcsón meg is venném. **Herman László**, Zalaegerszeg, Hegyalja u. 21/2.em.7. 8900. Tel.: (06-92) 20-501

Pascal és C nyelv fordító programokat keresek C64-re és IBM-XT-re (Naná, hogy fizetnék érte!) (**Turbo Pascal 6.0 és Turbo C 2.0 már magyar boltokban is hozzáférhető egy ötvenesért. Bármelyik német BBS-ből ingyen is... — CoVboy**) Varga Péter, Budapest, VIII. Szigony u. 8. X/56. 1083

ATARI 800 XL-re kazettás magnóhoz új turbósító módszer (2270 Bd gyorsaság). Prg-k nagy választékban. Érdeklődés esetén válaszbélyeget kérek. **Juhász József**, Tiszaújváros, Munkácsy u.2. II/3. 3580

Keresek ATARI ST programokat cserére, vagy megvételre. Listát kérek! Poloznik Ferenc, Szolnok, Orodsz Gy.15. 3/13. 5000

MSX rendszerű számítógépesek jelentkezését várom tapasztalat és programcsere céljából! YAMAHA CX5M számítógépre MIDI-s programokat cserélek. **Jancsurák István**, Miskolc, Dráva u. 7. 3528. Tel.: (06-46) 80-251

Vadúj ZX Spectrum 48 Kbyte-os eladó 7.000,- Ft-ért vagy egy kimustrált Plus/4-re cserélhető, vagy egy OCEAN 118 ill. MOM floppy-ra. **Varga Leonárd**, Hort, Madách út 5. 3014

Enterprise prg-okat cserélek 3,5"-os lemezen (720 KB). Keresek stratégiai és RPG programokat. **Molnár Péter**, Dunavarsány, Hősök u. 31. 2336

Eladó egy ENTERPRISE 128-as számítógép tartozékokkal és programokkal. Vagy Plus/4-es gépre cserélném. Ajánlatokat a következő címre küldjék: **Gyócsi Norbert**, Dunaújváros, Páskom út 51. 2400

SELTRON 200-hoz bármi érdekel: hardware, software, irodalom, bármi! Akinek van valami köze ehhez a géphez, feltétlen írjon! Minden levélre válaszolok! Bunkók kíméljenek! Ui. reklámáron eladó több SELTRON 200. Árajánlatot kérek. **Geca Attila**, Békés, Irányi u. 1. 5630

C64-re veszek játek- es felhasznaloi programokat. Csere is erdekel! Amiga programokat is vennek. Keresem C64-re: Eureka, Bosszu, Pirates Zak McKracken, Test Drive. Csak kazettan. Listat vagy kazettat a következő cimre kerem: **Miklos Brezansky, 3 Baringa st. Berowra Heights. 2082. Sydney, N.S.W. Australia** (??? — CoVboy)

CoVboy Posta

Yikes! Aztán üdv mindenkinek. Elnézést, de mióta megláttam a SECRET OF THE MONKEY ISLAND-et (és nem utolsósorban a neverending leírását), azóta általában minden mondatomat ezzel a szóval kezdem (pl. *"Yikes! Hány óra?"*). Azt ugyan nem tudom, hogy mit jelent (van egyáltalán olyan, aki tudja?), de biztos valami nagy okosság lehet. Ennek örömére úgy döntöttem, hogy a mostani CoV-ban — a szokásos beszúrásokon kívül — különféle RND-helyeken, például névelők helyett ilyeneket fogok elhelyezni. Mivel a világ még mindig nem érti a zsenik törekvését, a legtöbb a 'Del' billentyű martalékául esett. Nagy szomorúságomban emiatt két hétig üresjáratot tartottam (a Kanári-szigeteken pihentem ki fájdalmaimat) és közben teljesen megfeledkeztem az engem körülvevő világról. Köztük a levelekről is, amelyek április/május fordulóján egy kis — pontosabban: a szokásosnál nagyobb — késedelemmel lettek megválaszolva. Elnézést, elnézést, megyek térdepelni a Mirelite-kukoricára. Míg várom, hogy kiolvadjon, iderakok néhány jó kis levelet a friss termésből:

"Hoppá!"-típusú levél

Dear CoVboy!!!!!!!!! Először is miért nem válaszoltál az utóbbi levelemre? He? És megint he!!!! Hová tűntek a piros&kék pacnik? És a fénymásoló kölykök???? Hol van a hirdetésem?????????????? UFF ÉN BESZÉLTEM!!!!!!!!!! Hol vannak a leveleim az újságban??? Vagy csak visszajáró lelkeknek van a levelezés?????? MI????? Most aztán elbújhatsz a haragom elől!!! DE AKÁRHOVA IS BUJSZ AZ ÁTKOM AKKOR IS MEGTALÁL!!!!!!!!!!! Ez egy fenyegetés!!!!! Vedd ezt kigolyózásnak te LOvBoy!!!!!!!!! Vagy nem tudod honnan volt az idézőjel nélküli idézet?! Ha nem emlékeznél az előző levelemből!! Na most megúsztad ennyivel, mert megjött az uncsitesóm!!!!!!!! BYE, BYE SZASA!!!!!!! Üdv: MARCI & MARCI, A SEGÍTŐ GONDOSKODÁS!!!!!

CoVboy: Hosszas elemzés után úgy döntöttem, hogy átfogó választ nem tudok a közjó érdekében felvetett gondolataidra adni — így tehát mondatonként válaszolok: Talán azért, mert arra is ilyen címzést írtál. Mi he? Megint mi he? Kimentek a mosásban. A fénymásolóba. Hol van, hol nincs. A nagy Manitu áldjon meg érte! Itt. Nem. Nem! Jaj! Akkor meg mit fárasszam magam?! Jajjaj! A golyók megnyugtatnak, különösen akkor, amikor a kis műanyag játékban próbálod beterelni őket a lyukakba (van egeresben is!). Nem. Jé, tényleg! Mondok egy imát érte. Szervusz, Nicu! (Egyébként javaslom a billentyűzeted kitisztítását, mert az ékezeteknél egy kicsit már ragadnak..)

Művészettörténeti pályamunka

Kodreán '89 Zoltán (pontot ne rakj a 9 után, mert így az eredeti!) műve. A cím ismeretlen, mérete 20x23 cm.

Ez a társadalom helyzetének mélyére ható és összefoglaló mű, a változásokat megelőzve, már akkor felhívta a figyelmét a szemfüles műkedvelőnek hogyan s mint fognak lefolyni az események. Globálisan átlátta a problémát, és pontosan felvázolta a lehetőségeket. Kezdjük talán a festmény felső részén vízszintesen elhelyezkedő motívummal. A felső fejrész a népet azaz a (magyar) polgárokat személyesíti meg, a népet, amelynek erőfeszítéseket, áldozatokat és tetteket, igen (!), tetteket kell hoznia a nemes cél elérése érdekében. A fekete szempillák és szemöldökök kihangsúlyozottá válnak a fehér-pirosan ábrázolt háttéremberbőrtől. Erősen kiemelve ezzel a drámai hatást: a lemondásoktól és kudarcoktól teli életet. Ezt még erőteljesebbé teszi a narancsvöröses-sárga háttér, ami lekicsinyíti a távolságokat, előrejön a képen, feszültségtelivé varázsolja a várakozást. A vörössel, a tűz és vér színével a veszélyre, a forradalomra figyelmeztet, de ugyanakkor a sárgával két másik tényezőre utal: a melegségre, az életre, a fényre, a világosságra, a jobb, észszerűbb világra. Viszont az irigységet a háttérbe kell szorítani, le kell gyűrni, mert gyilkosunk lehet. A szemekben tükröződő kék égbolt a békét, a kiegyensúlyozottságot, a nyugalmat, a kék a háttérbe süllyed, míg a narancssárgás vörös előrébb jön — így teszi a mester egyértelművé, hogy a béke vér árán lesz teljes!! Nagyon fontos a Szentháromság beleültetése a mesterien kiagyalt 3 izzadságcseppbe. Azt hiszem ez a művészi bravúr és ezmi mondanivaló magáért beszél. Tehát összegezve a felső fejrész motívum az erők összegyűjtésének és koncentrációjának ill. a kölcsönös segítségnyújtás szükségességének fontosságára világít rá.

A kép alsó 2/3-ad része igen összetett. Bonyolultságát a színek és képletek (értsd: m... u... mok) tudatos, megfelelő alkalmazása biztosítja. A kép közepén lévő fekete alak jelenti a kép gördülékenységét. A fekete alakzat egy eszme megtestesítője: a haladó gondolkodású reformista gondolatok összessége tömörül benne. Ugyanakkor a gyász színével még fokozza a drámai hatást; az összeszorított jobb kéz az erőfeszítés, a tennivágyás minden áron kifejezője, a kisujj tudatos lehagyása a visszavető tényezőkre utal, csakúgy, mint a kifacsarított láb, a bizonytalanság az eszközök és célok megválogatásában. A műértő szemlélődőt a szívből jövő segítségadásra szólítja fel az 'S' betűvel. Nagyon lényeges mozzanat, hogy az alak fegyverét nem használja; a művész szerint, tehát nem fegyveres gyors revolúció fog lezajlani, hanem felülről jövő, irányított lassú, bár ugyanolyan nehéz terheket fog a nép vállaira helyezni. A bal kézben látható dolog a zsidóság hatcsúcsú csillagát ábrázolja, ezzel is megemlítve a tényt, hogy a zsidóság el volt nyomva a kommunizmus alatt, s őket fel lehet használni — tudásukat — az újjászervezésben. Végül a nyitott határozottságot tükröző szemek a talponmaradás; az igaz elkötelezettség kifejező eszközei.

A szocializmus által lejáratott vörös színnel ábrázolt alak ellentétben áll a háttér zöld színével, mesterséges voltát kiemelendő a kommunista gyakorlatnak. A kivont fegyver, kard, az utolsó pillanatig makacs, begyöpösödött eszmék védelmét szolgáló eszköz; a volt hatalom és felhalmozott gazdagság átmentését segítő fegyver. A csukott szem ellentétet képez azzal, hogy a vörös alakzat talpon van még. Jelentése: hol teljesen sikerül kiirtani a maradi eszméket, hol nem. A haladó eszmék (fekete n.) lába a kommunista dogmák szívét éppen eltaláló félben van. Azért ez a fogalmazás helyes, mert a művész a lesújtás pillanatát ragadja meg, nem tér ki — nagyon helyesen — az akkor még ismeretlen következményekre. A vörös alak bal (bal!) keze nem látszik a képen, ez a titokzatosságot sejteti velünk, hogy nem tudjuk, mire számítsunk, ha harcolunk, mit tartogathatnak a számunkra. Mindenképpen óvatosságra int!

Az egész képet alapvetően meghatározó háttér a zöld szín árnyalataiból áll. Magába foglalva az Eu.-t (Európát) jelképező barna színű útkereszteződést. Ez egyértelművé teszi, hogy mindez Közép-Európában játszódik. Nyugat felé egy ház áll, a mélység, a titokzatosság színével ábrázolva, a titokzatosság még felerősödik a homályosan ábrázolt emberalak miatt. Mit jelent az a ház? A nyugatot? Az EGK-t? Az Eu. Parlamentet? Egy biztonságosabb, szebb és új világot? Minden bizonnyal.

Ez a festmény technikailag és eszmeileg a magyar művészet egyik lépcsőköve. (**Hát végülis a pincébe is lépcsőn jut a magyar... — CoVboy**) Előrevetítette — a ma már ismert — történteket. Lefestette, összefoglalta, kiemelte és általánosította gondolatait a mester, nagyon magas szintű tudásáról számot adva. Bizony, bizony, a saját koruk által elítélt, meghurcolt, elnyomott művészek zsenialitását, profizmusát csak az utókor értékelheti rendesen. Szerencsére most is felismertünk egy, a már süllyesztőben volt, oly sokat szidott, becsmérelt, művész igazi énjét; tisztáztuk ezt munkássága legnagyobb színvonalú művének segítségével.

ENDE

Leesett az állad, mi? Ez az igazság K.Z.-ról és nem értem miért becsmérelték valaha is, hiszen Kis Gettó a címlapképei mikor hatolnak ilyen mélységekbe? ! mondom ! a ! nem kihívás, neeem ki-hí-vás! BETEG vagyok (**Ez az eddigiekből is kitűnt... — CoVboy**): *lázam van*, izzadok (vízerőműveket lehetne hajtani velem), taknyos vagyok és mindig kiszárad a szám.

Nem akarok visszamenni az iskolába.

Rájöttem, hogy Te egy borzalmas ember vagy! "Leveled egyik megállapításával teljesen egyetértek" mondatod kikészített. Először 3 órán keresztül néztem a messzeségbe értelmes pofával. Majd egy héten keresztül nevettem. Borzalmasan jó poén. Értsd: Good shot, buddy! (**Nahát! Pedig csak azért írtam, mert annyi hely volt — CoVboy**) Fontos téma: Hova lett a szakállas?? Mást nem fűzök hozzá, csak hiányolom! Pl: Ő már nem kívánt Boldog Új Évet. (**Ő már 1990-re se kívánt boldog új évet, mert még a CoV 3 előtt távozott, valahova "máshova" — CoVboy**). NEM akarok senkit semmivel gyanúsítani, főleg nem téged. Remélem a következő CoV-on a régi logo lesz rajta ismét. (**Nem most "fuggo" lesz — CoVboy**) Megelégedéssel gondolok arra, hogy mennyi levelet kapsz már azzal kapcsolatban, hogyan lehet piros alapon sárga betűs logo-t kitalálni? Biztos vagyok benne, hogy Te már akkor tiltakoztál ellene... (**Naná! A tervek kezdeti stádiumában piros alapon piros logo volt az elképzelés, de — hála géniuszomnak! — az egyik szín még időben módosult. Ha gondolod, akkor legközelebb sárga helyett lila lesz — CoVboy**) Nem reklám: le lehetne majd közölni, hogy a konektor együttes dalainak szövegei meg fognak jelenni nyomtatásban? Rendeléseket felveszek! Mielőtt széttépnéd a levelemet, közlöm veled, hogy nem vagyok tagja az együttesnek, viszont lelkes rajongója — ja, aki le lett tortázva. (**Aha. Az egy jó együttes lehet, amelyik édességekkel bombázza a rajongóit. Képzeld mennyivel kellemetlenebb lenne mondjuk üveggel vagy székkel! — CoVboy**) De rusnya ez a hőmérő, s nem is édes, sőt nem akar elolvadni, pedig már *fél órája* szopogatom.

Szeretnék üzenni valakinek, a nevét nem tudom: az a gyerek, aki éjjel írta a *levelét*, (sürgősen) megírhatná újra a címét, mert elvesztettem, s nem találom. Kérdés, hogy olvassa-e a CoV-ot? (**Persze, hogy olvassa! Mindenki olvassa! Még én is! — CoVboy**)

Azt mondtátok, hogy a postaköltséget Ti vállaljátok az előfizetőknél, igaz? Egy gyerek bátyja az USA-ból akar rendelni CoV-ot éves előfizetésre. (**Hozzáférhető. Ha azt mondtuk, akkor úgy van. De mivel a mi célunk nem csak Európa-, hanem az egész világ valutauniója, kérjük az előfizetést dollárban leadni. Tehát ötszáznegyven dollár lesz... (ez Olaszországra nem vonatkozik, őt kizárjuk a valutaunióból) — CoVboy**)

Zárás. Tisztában vagyok vele, hogy a világ gondjai és káros hatásai elől érzékeny lelked az

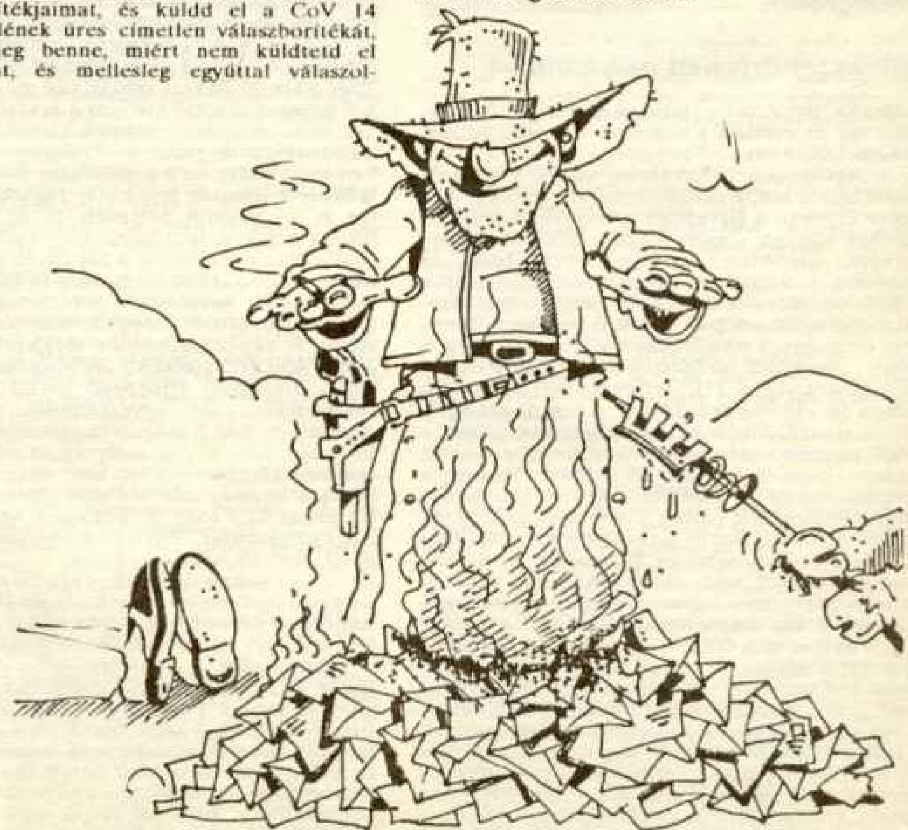
újságírásba menekül, ill. ott talál megnyugvást. Ezért további eredményekben és levelekben gazdag, jó munkát kívánok. Elég jó szöveg, nem? Ezért a jót inkább kellemesre cserélem. Megmondom őszintén, azon gondolkodok, hogy ne nyúljak-e egy újabb 4 oldalas papírért talán? Ahh oooh. Nem érem el. Felállni pedig nem fogok. Tök jó, hogy szabadidejében mindenki kiadja a hülyeségét magából, s azzal Te foglalkozol. Előre sajnálom a gyerekeidet! Mit gondolsz küldjek majd válaszborítékot? See Ya! Üdv az egész ecetespaprikának!
KTV, Kaposvár
CoVboy: Kedves beteg! A gyerekeimet én is sajnálom, mert én leszek (vagyok? ki tudja ebben a rohanó világban?) az apjuk. De a világ még nem tudja, hogy hány kis CoVboyra számíthat. Osztódni fogok! Szaporodni! Minden wigwamban felütöm a fejem! Hehehehe... Remélem ezzel a jó hírrel jelentős mértékben hozzájárultam mielőbbi gyógyulásához és eme örömteli esemény után újult erővel sem fogja elérni a tollat és a papírt...

Kívánságműsor magnósoknak

Hi 1.75 + CoVboy!
(Bár miattam lehet Cow is!)
Ha már arra vetemedtem, hogy tollat fogjak, hát elmondok egy ötletet, ami a régebbi számok megrendelésével kapcsolatban jutott eszembe: ha bármely földi halandó régebbi számokhoz akar jutni, akkor a következőt teszi: feladja a szokásos csekket a címetekre, a hátoldalán megjelöli, hogy melyik számokat kéri, és feltünteti, hogy levélben már elküldte a feladóvevény fénymásolatát. Ennek megfelelően elküldené a fénymásolatot, ti tudnátok, hogy feladta a pénzt, és postafordultával küldhetitek az újságokat. Cool ötlet? Ha van valami (ind)ok, hogy miért nem nyerő, írjátok meg! Ha nem, akkor is! (**Miért, ez eddig nem így volt?! Akkor rugdosás lesz errefelé... — CoVboy**) Ja, a 14. számról a következő jutott eszembe. Véleményem szerint a vevőkör többségének C64-e + magnója van (ezt nem azért írom, mert nekem is az van, hanem ezt már Ti is megírtátok, csak azt nem, hogy magnóval). Nna most. Ha egy proli megveszi ezt a számot, azt látja, hogy 3 64-es játék van benne. A Fishsel Mega(z) Exterminator-ral nem megy sokra, mivel lemezes játékok (bár tudomásom szerint az Exterminator pályái megvannak kazettán is, de hát azt írtátok, hogy nem foglalkoztok lamer játékokkal, és ez szerintem az!), marad a Dizzy 4, aminek a teljes leírása térképpel együtt megjelent az 576 1991/3-as számában, ami tudvalevően jobb a tipphalmaznál. Nos örömmel konstantálja, hogy kiadott 59,- Ft-ot a levelezésért, az infoért+introért. Tűri ezt egyszer, tűri kétszer, de harmadszorra már inkább átpártol az 576-hoz... Nos nézzük át a #9-től: #9: semmi kazettás, #10: Új Vadnyugat, #11: Új Vadnyugat 2, #12: Carrier Command, USS, #13: Castle Master (**+CURSE OF RA — CoVboy**), #14: Exterminator, Dizzy 4 (amivel nem ér semmit, ha megvan neki az 576). Úgyhogy ezen az arányon kellene változtatni, de semmi esetre az Amiga & Plus4 rovására, hanem inkább a 64-es lemezesek helyett kellene a kazettásokat nyomatni. Na ennyit erről. Most jut eszembe: nem lehetne rendszert csinálni a 40 oldalas CoV-okból? Na jó, ezek úgyis gondolom az őrületbe kergetnek... Nem lopom tovább drága időtöket! I think 'kell' a time to make next CoV! Jó munkát! HALMAI BOTOND, Sopron
CoVboy: Jó, jó, tudom, hogy nem túl sok kazettás leírás volt idáig (most volt, szóval egy szavuk nem lehet! ... mert úgyis kiforgatom). Azonban mintha elfelejtetted volna a TökMákot: ott mintha egy kicsit gyakrabban előfordultak volna kazettás stuffok is? Vagy azok nem kellenek? Ne legyen több TökMák? Azután van itt egy másik képzetzavar is: lehet, hogy az EXTERMINATOR-ral Einstein még véletlenül sem játszott volna, de azt azért mindenki elismerheti, hogy kazettára túlnyomórészt arcade-, ügyességi- és hasonló játékok jelennek meg, amelyek leírásáért errefelé nem kimondottan rajongunk (kivéve persze az EXTERMINATOR-t és a HEATSEEKER-t!). Jó, tényleg van egy kisebb rész, amiről nem ártana egy leírás. Ezekről mondjuk azért nem volt, mert nem tudtuk végigjátszani őket. Egyébként a kazettás dologgal igazad van és már nem te vagy az első, aki ezért szóltál — szóval majd megoldjuk. A jövőben majd igyekszünk kazettás játékokat is "nyomatni", ok?

Helyesbítés

Helló BoyCow (hímtehén, de ez csak vicc volt!) Itt Kun András, és magasztosságának 5. levele! (Miután a CoV szerkesztőségének tapsvihara elült, továbbolvashatod a levelem.) Íme: megvettem (már megint) a CoV-ot, és még aznap az 576 Kdites-t (valami ilyesmi a neve). Megrökönyödve vettem észre, hogy a Carthage nevű stuff (staff) mindkét new-ban megtalálható, és ennél is nagyobb megrökönyödésben volt részem, amikor megláttam az 576 Kb következő részének tartalmát. Nagybetűkkel: FISH!!! (A Loom-ot ő írta először, a Carthage-t ugyanakkor írtátok, a Fish!-t pedig ti közöltétek először, tehát 3:3, de meg kell jegyeznem, hogy majdnem adtam egy technikai gólt az 576 számára, ugyanis a CoV 14 ADVENTOUR-ja tartalmazott egy 576 leírást is!) (**Ez igaz. Viszont ha Amigád lenne és nem 64-ed, akkor a CARTHAGE-leírásból kifolyólag kioszthattál volna még egy technikai gólt is, ami máris ismét x-re módosítja az állást... — CoVboy**) Pedig megígértétek, hogy ezt nem csináljátok! Különben a fedélterv most már jó és az INFO-t (vagy INTRO-t) elolvasva könnyes szemekkel megbocsátottam az ezelőtti fedelet (WC fedelet, bár annak se jó!). Könnyes szememből záporoztak is a könnyek, amikor az Adventourban megláttam a Secret of the Silver Blades leírását (fene tudja miért, Fire King néven). Ugyanis január elején (2 hónappal ezelőtt!) én is beküldtem egy S.o.S.B. leírást, és bár igaz, hogy nem volt ilyen (olyan) költői, de érdemesebb lett volna leközölni először (mert remélem nem vártok addig, amíg barátaink jobb törést szereznek) az enyémet, mert a leközölt leírás első és harmadik harmada hiányzik, én meg leírtam az egészet! (**Lásd Adventour, GALAXIANS címszó alatt — CoVboy**) Különben levelemben kérdés, és válaszboríték is volt, de ilyet még nem kaptam. (**Igen, ilyeneket én is ritkán kapok... — CoVboy**) Ezen a levélen kívül még 2 db. levelet küldtem S.o.S.B. és B.T.III. tippekkel, és még az előbbi térképeivel, és az utóbbi utolsó szintjének leírásával. Ezeket természetesen még nem közölhetted le, de válaszolni azért válaszolhattál volna, mert válaszlevél volt! De ha nem akarsz válaszolni, dobd csak ki a válaszborítékjaimat, és küldd el a CoV 14 Álomlevelének üres címetlen válaszborítékát, és írd meg benne, miért nem küldtetd el válaszaidat, és mellesleg egyúttal válaszolhatnál is néhány leközölt kérdésemre. Ebben a levelemben különben a Copogtató cédulátok is el lesz küldve, *csupa jó hírrel! Ja, mielőtt* anyucihoz szaladnál sírva, elmondom, hogy mégsem haragszom annyira! (- Éljen Kun, éljen... - CoV)
Viszlát később: KUN ANDRÁS, Budapest
Ui.: Foglalkozhatnátok olyan játékokkal is, amelyek lehet, hogy megvannak valakinek (persze nem Wizard of Wor RPG, szimuláció stb.-szerű játékokra gondolok!) (**Hát a "lehet, hogy megvan valakinek" valóban figyelemreméltó üzleti stratégia... — CoVboy**)
Ui2.: Kérlek válaszolj!
Ui3.: Nincs utóirat!
Ui4.: Ha esetleg nem fogadnák el a hivatalos szervek a Co pogtatócédulát, nyugodtan nyírkáld át a bélyegeimet rá!
Ui5.: Bocs (sorry), máskor majd szebben írok!
Ui6.: Ennyi volt!
CoVboy: Hm. A múltkor ugyan arról papoltam, hogy unalmasnak tartom az 576-CoV dolgot és nem kívánok többet foglalkozni vele — de erről tényleg cseveghetünk, annál is inkább, mert már egy rakás levélben kaptam letolást a néhány tartalmi átfedés miatt. (Remélem ők is...) Előljáróban annyit a témáról, hogy — tudomásom szerint — a Mai Nap és az Esti Hírlap is egészen jól elvan anélkül, hogy megosztozná-nak a híreken. Szóval: amikor a CoV 9-ben azt olvastátok, hogy az 576-tal megbeszéljük a következő számaink tartalmát, az már akkor sem volt igaz, amikor megjelent. Az egy két hónappal azelőtti állapotot tükröző. Amikor a "megbeszélés" felvetődött, részemről arra voltam kíváncsi, hogy mi lesz a következő 576-ban, mert akkor az a CoV-ban biztos nem lesz. Arra nem voltam kíváncsi, hogy a következő ÉVTIZEDBEN mi lesz benne, mert azért valamit én is szerettem volna a CoV-ban tudni... Mivel elképzeléseink így nem feleltek meg egymásnak, sok szerencsét kívántunk és mind a két újság csinálja, ami jól esik neki. Egyszerű, nemde?! Martin azt mondta, hogy neki nagyon tetszik a CoV (eltekintve a KING'S BOUNTY-térképeinktől), mert jópofamegblablabla — én meg azt mondom, hogy nekem nagyon tetszik az 576 (eltekintve a CARTHAGE-fordítástól), mert színesmegsokvanbenneblablabla; aztán mind a ketten úgy válogatjuk a tartalmat, ahogy éppen eszünkbe jut. Ettől a két újság még ugyanaz maradt, ami volt — mindenki nagyszerűen szórakozik. Legalábbis a Martin meg én biztosan...



ollom? (Hm, hát a nyomda miatt a bordereffekt még nem egészen töké

Definíció

Hi CoVboy!
Gondoltam ismét megörvendeztetlek pár sorral. Hagyjuk a sablonszöveget és térjünk a tárgyra. Őszinte kérésem lenne. Próbáld megmagyarázni azt, hogy mit jelent a STRATÉGIAI, ARCADE, ADVENTURE és SZIMULÁTOR program. Sok helyen érdeklődtem, de még nem kaptam sehol kielégítő választ.
Zárom soraimat, maradok lelkes olvasótok:
STOCKERT BALÁZS, Sopron
Ui.: A 13. CoV címlapja tényleg elég pocsék!
CoVboy: Hm, hm. Érdekes kérdés. Hirtelen nem is tudtam, hogy mit válaszoljak rá (a "Yikes!"-en kívül, természetesen). Aztán mégiscsak összeszedtem valahogy szétszórt egyéniségemet és a következő frappáns definíciót kreáltam: "A stratégia egy olyan arcade, ami azt szimulálja, hogy adventure." Kielégítő?

Bahama, versek, "fradi"

Hi CoVboy!
No bevezető. Lásd kivel van dolgod, visszaküldöm másodszor is a levelezőlapot az újságból. A CoV első levele mégis szerencsét hozott neked, mert írok levelet. Egyébként ennek a levélnek ne nagyon örülj, ugyanis kemény témáról lesz benne szó. Haverokkal készítettünk rólad és a nőkről egy pár jópofi képet a Bahamákon, ahol voltál üdülni az olvasók pénzén. Gondolom megér neked egypár leírást ez az információ. Egyébként ha nem lesz tele az újság kazettásoknak is való programokkal, akkor írunk egy pár sorocskát CoVboyné-nak, az érdekedben, és akkor lesz majd piff-paff, és harci tehén. (**Ez fenyegetően hangzik — CoVboy**)
Örülnék, ha leszoknál a fradiról és áttérnél a DVTK-ra. Különben le ne gyere a DVTK-FTC MK döntőre, mert megnézheted magad.
Megpróbálkozhatnál Te is a versírással, mint a CoV 14-ben. Nagyon remek volt. (**Ez csak természetes: a családfámban számos vogont tudok kimutatni — CoVboy**) Tuti 9. hely Hanula Zsolt TOP listáján. A "kiskertünk" rovat is elég jó. Szóval gondolkozz az itt olvasottakon. Üdv mindenkinek: GABI (TANK), Sajóvámos
CoVboy: Bahama? Ez ismerősen hangzik: valami magyar kókuszlikőr-szerűség. Az első olyan hazai ital, amiben a nyugati kereskedők által jól bevált "ajándéktárgy-módszert" alkalmazzák: különféle apró meglepetéseket lehet benne találni, például én egy papírgalacsinra bukkantam (kókuszt még senki sem talált). Igaz, hogy odaát a mosóporban lehet ilyen kis tárgyakat találni, de a Bahama egyik legfontosabb alapanyaga is valami ilyesmi lehet...
Ezt a Fradi-dolgot hagyjuk — mindenkinek vannak sötét foltok a múltjában! Egyébként is azt beszélik, hogy mióta a PM-ben dr. Kupa a döntő, nem lesz kupadöntő, így tehát "Ön dönt: kupát dönt (magába) vagy vezet!" (Néha olyan furcsa dolgok jutnak az eszembe...)

In memoriam SpV

Kedves CoVboy!
Most éppen nem érek rá PC-zni, így a levelemet kézzel írom. (Legközelebb majd Newsmasterrel kapod a Park Italic karakterekkel). (**Jaj! Kószi, nem kell ezzel fárasztanod magad... — CoVboy**) Ne félj, el fogod tudni olvasni, majd lassan írok. A levelem valószínűleg hosszú lesz, így majd részletekben olvashatod. Nos, kezdjük ott, hogy nekem egy jó öreg Spectrumom van. Mielőtt még bezsákolnád a levelem egy papírkosárba, közlöm, hogy nem a Commodore-t akarom ócsárolni. Jelen pillanatban a legjobb a CoV 13 (nálam), ezért még nem tudom, hogy be akartok-e tenni a Spectrumosoknak azzal, hogy beszüntetitek a SpV-t, vagy még vártok ezzel egy kicsit. Tőmondatban: lesz még SpV? (**Tőmondatban: nem — CoVboy**)
Amennyiben még lenne rá igény, tessék megcsinálni, akár áremelés útján is (a piaci árakat meg kell fizetni). Amennyiben már nem, akkor tessék úgy kiegészíteni a CoV-ot, hogy legyen hely számonként legalább 1 db. leírásnak (ennyit csak megérdemel a Spectrum) és a többi leíráshoz is tessék odaírni, hogy mi van a Spectrum verzióval. Nézzük mondjuk a CoV 13-at. Castle Master: van Spectrumon is, teljesen ugyanolyan, 6 oldal jó információ a Spectrumosoknak. (-100 point, a két emelet összecseréléséért) The Hobbit +1 oldal=7 oldal. Spy Vs Spy, Finders Keepers+ 1/2 oldal=7,5 oldal, vagyis az eddigi CoV-okban is volt elég információ a Spectrumosoknak is, ha a +8 oldalból feláldoznátok néhányat, akkor valószínűleg sok Spectrumos is megvenné az újságot, a Commodore-osok pedig nem vennének 576-ot CoV helyett azért, mert van benne Spectrum is. Még a Castle Masterhez: Éppen most szórakozok a II. résszel, a The Crypt-tel, ha végeztem, küldök leírást. (Tök jó program, lehet benne liftezni is!) Tényleg nem kell egy ELITE PC-re? (Van hozzá vírus is!) (**Az attól függ, hogy milyen vírussal szállítod. Bár én szívesen elfogadok bármilyet, azzal az apró feltétellel, hogy te is beindítod azt az ELITE-et, amit én küldök neked — CoVboy**)
Ja, a Venturáról hogy szedted le a hardlock-ot? (Most is éppen azt használod, nem?) (**Nem. Utálom, ha egy program végérvényesen hülyének néz — CoVboy**) Ne félj, ha lecsuknak a King's Bounty miatt, akkor kérni fogom, hogy engem a Te cellába rakjanak (a Castle Master II. miatt). Akkor legalább élőszóban fáraszthatlak. Üdv: FIFISOFT
CoVboy: A lényeget már megválaszoltam — tudomásom szerint nem lesz több SpV. Ennek gazdasági okai vannak: 59,— Ft-ért 4-5.000 darabot talán el lehetne adni, csak ilyen alacsony példányszámnál nem 59,— Ft lenne és akkor meg már mindjárt nem lehetne eladni. Egy postai baklövésnek köszönhetően az SpV 25 ugyan hatalmas kasszasiker volt, mert több nyereséget hozott, mint az előző 4 együtt, de az nem az eladás javára írható. Egy újság általában nyereségorientált, még ha a készítők közben jól szórakoznak is. Ha nincs nyereség (veszteség van), akkor már nem is olyan jó szórakozás. Mindenesetre itt a CoV-ban megemlíthetjük a leírásoknál, ha tudunk Spectrum-verzióról is. (A TIMES OF LORE például jó Spectrumra is.)
A VENTURA-kérdésed igen érdekes. A témát viszont ne feszegessük, mert az SZKI Magyarországon is árulja sok pénzekért és esetleg a lábamra ejtenének egy nagyobb fejőgépet, ha a "Kiskertünk" rovatot a levelezésből kiszorítaná a "Merre kotorásszunk VENTURA-nkban?". Egyébként sem túl biztató kilátás, hogy együtt üljek veled — inkább fellebbezek a sokkal humánusabb akasztásért (az legalább gyors — egy CASTLE MASTER II. a liftezést leszámítva is túl hosszú)...



New Musical Express

Dear CoV! (Ennyi most legyen elég bevezetőnek) A #15-öt (#$0F) olvasva szemembe tűnt egy tartalmi hiba, ennek kérném a helyesbítését (ha lehet keretben!).
A "Dráma" fedőnevű Kasza Tamás alkotásban szó esik 1 (gy.k. — értsd gyengébbek kedvéért — : egy) 1üttesről. A LEVÉLben "Konnektor" szerepel, ez ellen mi tiltakozunk (sőt! protestálunk)! Az együttes neve: CanActor (Can értsd: kan magyarul; Actor értsd: művész) (együtt ejtsd: konnektor)
Szóval (és ezzel a levéllel) lehet, hogy KT kazettán küldte a levelet, innen a hiba, de mi CanActor vagyunk és az is maradunk (egy darabig)!
A "Konnektor" írásmód pedig rombolja a tekintélyt (gy.k. BACKSPACE - lyt) és ezáltal az együttes elleni propaganda része is lehet! Pedig azt ígérted, nem szítotok ellentéteket az Olvasók között... Tehát bízunk az ígéretedben és várjuk a keretet.
A CanActor nevében: VANDERER GÁBOR, technikus, Kaposvár
U.i.: Ugyanitt rendelhető utánvétellel a CanActor 1. (Vektor) és 2. (USA) c. albuma. (A 3. (Panelkutyák) június elejétől)
CoVboy: Szent tehéntőgy! Mi a jóég ez a 220 voltos csatlakozóaljzat (biztos, ami biztos — így nincsenek gondok az írásmóddal) és milyen jogon tűnik már másodszor fel az e havi CoVboy Postában?! Ez valami új mánia vagy verses irodalmi lapból átalakultunk zeneújsággá? (Csak szóljatok, mert akkor a következő számunktól kezdve színes, kivehető, A3-as Postinorral a közepünkön jelenünk meg!) Ha már zenénél tartunk, akkor részemről jobban kedvelem az M. O. Showgape és a Wash Allow (debütáló LP: Vasbeton Bodry) együttesek munkásságát — hogy más lakberendezési zenekarokat már ne is említsek... A helyreigazításnak természetesen helyt adok. Jár a keret is. Hogy tetszik?

Yikes!

0.75 és CoVboy részére
Tárgy: erkölcsrendészeti kihágás
Ügyintéző: Mohóné
Ikt.sz.: 1734-4762

Értesítem a t. címzettet, hogy a Bp. XVI. kerületi Városi Rendőrkapitányság Erkölcsrendészeti Osztálya tájékoztatott, miszerint az Ön magánélete mind a társadalom, mind családja szempontjából kifogásolt. Az idegen, rossz hírű nőkkel való kapcsolatai veszélyeztetik a családi békét, és ezen keresztül a társadalom erkölcsi színvonalát.
Éppen ezért a BTK. 6485. par. 3. bekezdése 2. szakaszára való hivatkozással az Ön

i v a r t a l a n í t á s á t

rendelem el.
Felszólítom, hogy folyó hó 3-án du. 6-kor a Délpesti Kórház Makktalanítási Főosztályán jelenjen meg Dr. Golyóirtó Ákos főorvosnál, aki a műtétet ezer azaz 1.000,— Ft ellenében azonnal elvégzi. Felhívom szíves figyelmét, hogy a műtét előtt szíveskedjen kamillateában megfürödni, az esetleges balesetek elkerülése végett. Ennek elmulasztása leírhatatlan következményekkel járhat. Pl.: mellévágás, azaz a szóban forgó alkatrész véletlenszerű, de jogilag engedélyezett eltávolítása.
Mint kedvezményt nyújtjuk Önnek, hogy a procedúra után az eltávolított alkatrészeket a helyszínen rántottának elfogyaszthatja, illetve gazdasági áron (azaz 4.70 Ft ellenében) dohányzacskónak elviheti.
Jelen határozat jogerős, fellebbezésnek nincs helye! Dr. Voltkan Ödön igazgató
CoVboy: Yikes!

letes...) **Hogy tetszik a vadonatúj wrap-scr**

Tisztelt SpV és CoV Megrendelőink!

Tájékoztatásul közöljük, hogy 1991 május 01-től minden megrendelés és pénzügyi forgalom a COM-WARE Kft. számláján keresztül bonyolódik, a régebbi tájékoztatókkal ellentétben a SPECTRUM VILÁG számláját el lehet felejteni, a Spectrum Világ és Commodore Világ eddig megjelent összes száma tehát közvetlenül a COM-WARE Kft-től rendelhető meg.

Változatlanul fennáll annak a lehetősége, hogy a pénzt valaki önállóan fizesse be bármely postahivatalban, rózsaszín postai utalványon, a CoV 14 és CoV 15 hátoldalán adott instrukciók alapján, ám SPECTRUM VILÁG helyett COM-WARE Kft-t, a 218-98426/31624-4 szla helyett 218-98426/41853-7 sz. számlát kell megjelölni, úgy mint ahogy eddig az előfizetéses módszernél.

Egyidejűleg megszűnt az utánvétes rendelési módszer is, aki ezután tehát levelezőlapon adja le rendelését, annak csekket küldünk. A postaköltséget mi vállaljuk, kivétel a Spectrum Világ akció, ott minimum 3 szám megrendelése esetén tudjuk vállalni a postaköltséget.

Tájékoztatásul közöljük a régebbi számok árait, mert ebből is volt félreértés: SpV 2, 5-13 — 39,- Ft, SpV 14-24 — 49,- Ft, SpV 25 — 98,- Ft, CoV 3-8 — 49,- Ft, CoV 9-12 — 53,- Ft, CoV 13- — 59,- Ft

Az akció csak a SpV 2,5—24 számokra vonatkozik, db—onként 20,- Ft—tal olcsóbban küldjük, ha a megrendelés mellett megtaláljuk a SpV 25 vagy CoV 14 hátoldalán elhelyezett akciószelvényt (levlapos megrendelés esetén a levlapra, csekkes befizetés esetén a rózsaszín csekk középső szelvényének hátoldalára kérjük ráragasztani az akció szelvényt!)

SpV 1,3,4 és CoV 1,2 elfogyott!